指輪物語

第一巻 旅の仲間



第１章 イントロダクション

「指輪物語　第一巻」は、J.R.R.トールキンによる三部作「指輪物語」にもとずいて作成されたコンピューター・ロールプレイング・ゲームであり、三部作の第一作目です。このマニュアルでは、ゲームの背景とミドル・アース（中つ国）について、ざっと解説しています。
私たちは、このマニュアルをふたつの異なる人たち用に作りました。

■もしあなたがトールキンの本をよく知らないならば…

ミドル・アースにようこそ。すべての言語を通して今までに書かれた幻想文学の中で、もっとも素晴らしいお話しにあなたをお連れできる事を、私たちは誇りに思います。指輪物語は、何百という変わった名前、細部にわたる歴史を持った極めて複雑な物語であり、この世界に慣れ親しんでいない人たちをいともたやすく混乱させてしまう要素を多分に含んでいます。私たちは初めての方々を念頭において、以下の4小節を書きました。

(1)　以前に何が起きたか
(2)　ホビット庄
(3)　ホビット庄の主な場所
(4)　ホビット庄の外

以上の小節を読めば、ホビットの目から見た世界の有り様が分かるでしょう。これだけでゲームを始めるには充分です。新しい名前に出会ったら、その時にモンスター、歴史、辞典の節に用意した、より詳細な背景説明を参照して下さい。もし、あなたがこの世界の背景に興味を持ったのならば、どうぞ、歴史、辞典の節を拾い読みしていただいてかまいません。また、J.R.R.トールキンの原作をお読みになる事をお勧めします。

■もしあなたがトールキンの本をよくご存知ならば…

あなたは私たちにとって、最も手厳しい批評家になるでしょう。このゲームはかって作られた中で最大の規模の物ですが、その中に私たちはミドル・アースの全ての場所をはめ込むことは出来ませんでした。同時に、私たちはトールキンの世界をゲームの中にそっくりそのまま複製する事も好みませんでした。それは、本の内容を知っている方にとっては、ゲームが簡単に解ける事になるからです。
あなたは、トールキンの叙事詩的ファンタジーには含まれていない、たくさんの出来事や人々、いくつかの脚色を見つけるでしょう。
私たちがこうした理由は、トールキンの著作を改善するためでなく（もしそんな事を言ったら、私たちは極めて傲慢で愚かでしょう）、トールキンの著作をよくご存知のコンピューター・ユーザーの方に挑戦するためです。

■デザイナーの弁解

J.R.R.トールキンは指輪物語　三部作を、1938年から1949年にかけて書きました。当時の社会は今とは異なっており、いくつかの物に対する社会姿勢は、現代社会のそれとは異なっていました。最も有名な物としては、タバコや狼があげられます。私たちはこのゲームの中に、トールキンの精神を実現しようとしました。そのためゲームはトールキン風の姿勢を反映しています。

パイプ草の喫煙は楽しい娯楽であり、今日の私たちが知っているような致命的な悪癖ではありません。狼はヨーロッパの民話にあるように害をなす殺人者であり、実際の世界で私たちが知っているように知性のある社会的な動物ではありません。もしこれらの事がお気にさわったら、このゲームにはこれらの物について我々がよく知らなかった時代の空想が含まれているのだと考えて下さい。



第２章　キャラクタ・タイプ

「指輪物語　第一巻」には、2つのタイプのキャラクタが登場します。
プレーヤー・キャラクタ(以下PCと呼ぶ)は、指輪の仲間たち、指輪の使命に関係するキャラクタたちのグループです。
ノン・プレーヤー・キャラクタ(以下NPCと呼ぶ)は、指輪の仲間には属さないが、何らかの関係(物の商いや交換、会話、戦闘、時にはその3つとも)を持つ事が出来る者たちです。
また、「指輪物語」では、指輪の仲間にはいるPCを、永久の仲間たちと一時的な仲間たちに分けます。
永久の仲間たちは、指輪物語3部作を通して旅の仲間になります。フロド、サム、ピピン、メリー、ガンダルフ、アラゴルン、レゴラス、ギムリ、ボロミアなどです。彼らは指輪の仲間に加わり、ゲームの間中、仲間でになっています。彼らは、旅の一行から離れたり、殺されたりするかもしれません。しかし、使命を放棄することはありません。これらのキャラクタたちは、「二つの塔」や「王の帰還」等の、このシリーズの先の方のゲームに移されていくでしょう。

一時的な仲間たちも、旅の仲間に加わりはしますが、指輪の使命には関心を持っておらず、代わりに自分たちだけの目標を追い求めています。
彼らの行く道が指輪の仲間たちのそれと交差し、お互いに助け合う事もあるでしょう。しかし、彼らの目的が達成されたり、指輪の仲間たちが彼らの目標から遠く離れてきたりすると、いつかは仲間たちのもとを去ります。たとえば、粥村のホビット、フレッド・サンディフットが彼の魔法のランプを盗んだ泥棒を探しているとします。指輪の仲間たちが彼に力を貸してやる事に同意したら、彼は旅の仲間に加わるでしょう。彼が自分のランプを見つけた時、仲間から離れます。また、一行が粥村を離れようとすると、フレッドは家から遠くまで旅するのはいやだと言って、自分から仲間を離れて行きます。(これはあくまで例ですので、フレッドが実際はどう行動するかは秘密です)。
一時的な仲間たちは、このシリーズの後のゲームには連れて行けないでしょう。一時的な仲間には、足高家のタフィー、ビルボ、ケレブリスなどがいます。

A.キャラクタの特徴

指輪物語　第一巻のキャラクタたちは、各自6つの特性値を持っています。これらはキャラクタの特徴と考えられ、各キャラクタ固有の能力を現します。特性値は以下の通りです。

●機敏さ

これはキャラクタが素早く移動する能力を表します。これは、戦闘時には特に重要な特性です。キャラクタがどのくらい素早く攻撃できるか、攻撃がどのくらい正確か、敵の攻撃をどのくらい身軽にかわす事ができるかに影響するからです。

●耐久力

耐久力はキャラクタがどのくらいまでの打撃に耐えられるかを表します。魔法使いの様な高い耐久力を持つキャラクタは、大量の負傷に耐える事が出来ます。ホビットの様な低い耐久力しか持たないキャラクタは、わずかな打撃で倒れてしまうでしょう。

●生命力

生命力は、キャラクタが現在どのくらい元気かを表します。生命力の最大値は、耐久力の値と同じです。戦闘中に生命力が6ポイント未満になったキャラクタは、意識不明になるか、死亡するでしょう。生命力が0になったキャラクタは、死にます。指輪物語で死んだキャラクタは、生き返る事は出来ません。少なくとも、プレーヤーが使える呪文では生き返らせる事は出来ません。

●強さ

強さは、キャラクタが重い物を持ち上げる事が出来る能力を示します。また強さは、戦闘中にキャラクタが武器で相手に与える事が出来るダメージにも関係します。高い強さの値を持つキャラクタは、武器でたくさんのダメージを与えられるのです。

防御の構えや盾をはじき飛ばし、相手に攻撃を命中させる助けになることもあります。

●幸運度

幸運度は良い事に出会える度合をあらわします。幸運度は見る事の出来ない特性で、生きている間に良い機会に恵まれる能力です。

高い幸運度を持つキャラクタは、低い幸運度のキャラクタより、戦闘中に攻撃を受けにくくなります。ホビットは幸運なキャラクタたちです。

●意志力

意志力は精神的な頑丈さ、決断力を表します。またこれは、「一つの指輪」の様な邪悪な力を持つ物に影響されない能力でもあります。ホビットは、非常に高い意志力を持っています。

特性値の増加

キャラクタの特性値は、経験、特にミドル・アースの様々な力と出会う事で増加します。キャラクタが、あるクエストを達成したり、強さや幸運度を増加させる事物と出会ったときに、特性値は増加します。特性値の増加は自動的に起きます。

B.「指輪物語」の技能

キャラクタは、彼個人の特性値だけで特徴付けされるわけではありません。しばしば、特性値で出来る事は、その数を数えるだけのことがあります。

指輪物語の技能は、3つの種類に分けられます。
選択的技能、戦闘技能、知識です。
選択的技能は、プレーヤーが技能コマンドを選択し、特定の技能を使ったときだけ働きます。戦闘技能は、戦いの際の助けになります。
知識は、ある場所の特別な知識をプレーヤーに与えます。戦闘技能と知識は、キャラクタがそれを持っていれば有効になります。技能コマンドで選択する必要はありません。

■選択的技能

●ボート

この技能を持ったキャラクタは、小さなボートからエルフの巨大な白鳥の船までを、あたかも専門家のように扱う事が出来ます。

●からいばり

この技能でキャラクタは、大勢の人々の意見を左右する事が出来ます。群衆が不賛成や絶望を現している時、この技能を見せて彼らを元気づける事が出来ます。

この技能は、「指輪物語　第一巻」では使う事はないでしょうが、このシリーズの後続の「二つの塔」や「王の帰還」では、その役割を果たすでしょう。

●カリスマ

この技能は「からいばり」に似ていますが、グループよりは個人に働きかけます。なにかをするのをいやがるキャラクタの心を、カリスマの働きで変える事が出来ます。親切で優しい言葉は、堅くなな心をいやすのです。

●山登り

ミドル・アースには、険しい丘や山がたくさんあります。

この技能を使う者は、特に険しい斜面でなければ登り下りができ、一緒に旅をしている者たちを導いていきます。山登りの技能はまた、縦穴の中に這い降りていく時や、再びよじ登ってくる時にも使えます。

●ワナの発見

ダーク・ロード(冥王)は何千年もの間に、多くの残酷な仕掛を作りました。その中には財宝を、盗賊から死のワナで守っている物もあります。指輪の仲間たちが、ワナが仕掛けられているかもしれない物(例えば箱のような)に近づく時、この技能は危険の有無を知らせてくれます。

●隠れ

ミドル・アースには多くの敵がいます。時には、慎重が勇敢よりふさわしいこともあります。この技能を使えば、時にはキャラクタは害をなそうとしている者から隠れる事が出来るでしょう。ただし、野外ではほとんど効果はありません。

●ジャンプ

ミドル・アースの地下深くには、しばしば大きな地割れが見つかります。この技能を使ったキャラクタは、これらの地割れを通過でき、パーティの他のメンバーを導いていく事が出来ます。

●探知

鋭い目は、ミドル・アースの多くの謎を解きあかし、隠れた物を見つけだす事が出来ます。普通は何らかの手がかりが与えられますが、普通はなにかがそこにあると知っているのでない限りこの技能をひんぱんに使うのは、賢い事ではありません。

●カギ開け

ミドル・アースでは、人々は貴重品を安心して放り出しているわけではなく、多くはカギが掛けられています。この技能は、特に精巧だったり、魔法で守られていない限り、すべてのカギを開ける事が出来ます。

●読む

ミドル・アースには、多くの言語とその方言、派生語があります。この技能を持つキャラクタは、たくさんの言語でかかれた碑文や書物を読む事が出来ます。

●こっそり動く

この技能を持つキャラクタはパーティの者たちに危険な場所をどのように静かにこっそりと通るかを指図出来ます。

もしあなたがオークを見つけたが、相手がまだあなたたちを見ていない時、普通こっそりと行動して、相手をやり過ごすのがいいでしょう。

■戦闘技能

戦闘を有利にするための能力は非常に大切です。武器を使っている者は誰でも、(ただしその武器を安全に使いこなすだけの強さを持っていればですが)、その武器の技能を持っていれば、戦闘中に相手に攻撃が命中しやすくなります。戦闘技能は以下の通りです。

●斧

斧で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。
多くのドワーフがこの技能を持っています。

●弓

弓で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。
森の国のエルフたちは、この技能を持っている事が知られています。

●ケンカ

これは武器を持っていない戦闘のことです。ケンカのしかたを知っている者は、武器を持っていなくても相手に打撃を与えるのが上手です。

●攻撃をかわす

この技能を持つキャラクタは、防御が上手になります。

●剣

剣で攻撃する時に、敵に攻撃が命中しやすくなる技能です。
ミドル・アースの偉大な戦士の多くがこの技能を持っています。

■知識

プレーヤーが意識して使う事は無いけれど、持っていれば価値のある情報が得られる技能があります。この技能を「知識」と呼びます。
それが使える場所にキャラクタが来ると、知識の技能は働きます。たとえば、ヌーメノル人の知識を持つキャラクタは、ヌーメノル人が造った町の廃虚に入ると、パーティの他の者に廃虚について何か話してくれます。これは自動的に働き、プレーヤーが積極的に使おうとしても意味はありません。

「指輪物語　第一巻」では主に次の知識があります。

- ホビットの知識
- エルフの知識
- ドワーフの知識
- オークの知識
- 野伏の知識
- ヌーメノル人の知識
- 薬草の知識
- 魔法使いの知識
- ダーク・ロードの知識

■新たな技能の入手

指輪物語で技能を手にいれるには、以下の2つの方法があります。

(1)もっとも簡単な方法は、技能を教えてくれる専門家のいる場所を見つけだす事です。コマンド・ウィンドウで入手コマンドを選択すると、技能のリストが出てきます。
その後で、学ばせたい者にその技能を与えて下さい。

(2)キャラクタが突然、技能を手に入れる事が出来る場所もあります。その場所が、魔法に満ちた場所などでは、キャラクタは情報を得ます。このような場所はまれで、しばしば犠牲を伴います。新たな技能を誰かが得たと思ったら、キャラクタの技能のリストを調べて下さい。

C.呪文

■ミドル・アースの魔法

ミドル・アースでは魔法は極めて珍しい物です。ミドル・アースの住民の多くは、生涯一度も魔法がかけられるのを見る事はありません。
魔法を唱える際の規則は以下の通りです。

魔法は、白魔法と黒魔法に分けられます。白の会議を構成する5人の魔法使いが、白魔法を使います。5人とは、サルーマン、ガンダルフ、ラダガスト、この話にはでてこない2人です。白魔法のそれぞれの法則は、ガラドリエルやエルロンドのような力のあるエルフたちによって決められました。ヌメノール人の子孫は時々、古代のマジック・アイテムを使います。パランティア、エレンディルの見る石は、人間によって使われたマジック・アイテムの例です。
注：これらのアイテムは、このシリーズの2作目以降になるまで現れないでしょう。

白魔法は唱えた者から、生命力の消費という形で代償を取ります。
各呪文は、1－4ポイントの生命力を消費します。呪文を唱えた結果、キャラクタの生命力が意識不明になるほど低くなる場合、呪文は失敗し、効果を現しません。知られている白魔法のリストは、後述します。
白魔法は、ヴァラールの祝福と認可の下に唱えられます。魔法使いは、権威の象徴として、ヴァラールから与えられた杖を持っています。

一方、黒魔法は暗黒の帝王メルコールに由来する邪悪な魔法です。
力を増そうと唱える場合でさえ、実際はキャスターの魂を腐敗させていきます。黒魔法は特に、指輪の幽鬼と彼らの弟子、邪悪な魔法使いによって使われます。黒魔法は特に、人間によって使われますが、ガンダルフはオークたちも黒魔法を学び、使う事があるとほのめかしています。

一口にいえば、魔法は弱く、当てにならず、危険でさえあります。
魔法使いでさえ、戦闘中には呪文より剣を使おうとします。最も賢い魔法使いだけが、絶対必要なときだけ、魔法の力を借ります。
このことを念頭に置いた上で、「指輪物語　第一巻」の主な魔法を見て下さい。

●**冬の冷気**

この攻撃呪文は、赤角口の雪嵐のように激しい寒さを相手の周りに作り出します。この呪文を白の魔法使いたちが使う事は滅多にありません。というのは、北方の冬の凍てついた国が、かってダーク・ロードの領土であったことがあるからです。

●**火の指**

この攻撃呪文は、物を焼き焦がす白い火炎の噴射を作り出します。

この呪文は灰色のガンダルフが使う事で知られています。しかし、彼とて魔法を公然と使う機会は滅多にありません。

●**破砕のつる**

この攻撃呪文は、石や地面からつるを延ばし、相手を押しつぶします。またこの呪文は、逃げようとする敵を捕まえる事もできます。しかしこの使い方は、必ずしも成功する保証はありません。この魔法は、茶色の魔法使いラダガストが好む魔法です。

●**反魔法**

ミドル・アースには、魔法の力の影響下にあり、魔法に満ちた場所がたくさんあります。例えば、魔法によって閉じられている扉があります。これらの魔法の力を消し去るには、普通は反魔法の呪文を使います。しかし、かけられている魔法があまりに強いため、反魔法の呪文が効果がない事もあります。この呪文がどんな場合にも働くと期待しないで下さい。

●**カギ開け**

この呪文は、普通のカギに働きます。カギ開けの技能を使うより、確実だと思われる事もあります。しかし、ミドル・アースのいくつかのカギ、特にドワーフが作ったような物は、カギ開けの呪文でも開ける事は出来ません。

●**灯火**

ミドル・アースには多くの暗い場所があります。灯火の呪文は、ミドル・アースの真っ暗な場所で、闇を払い、明かりをもたらす、魔法使いが最も好む方法です。

●**動物との会話**

ミドル・アースには、多くの鳥や獣がおり、時々彼らから価値ある情報や助言をもらえる事があります。動物達と話すこの呪文は、しばしば長く有益な談話をする事になるでしょう。

●**治しの手**

この呪文は指輪の仲間全体が受けたダメージの幾つかを治し、強さや活力を取り戻させます。

■新しい呪文を手に入れる

呪文は、魔法使いの専門分野であり、新しい呪文は魔法使いか、ヴァラールやサウロンのような、魔法使いより強力な者から学ぶことができます。このため、新しい呪文を学ぶのは、全くのところ不可能です。

■力ある言葉

魔法の呪文は、白魔法でも黒魔法でも、熟練した魔法使いによってのみ唱えられるでしょう。しかし、もう一つのタイプの魔法があり、これはそれを知っている者は誰でも使う事が出来ます。これを、「力ある言葉」と呼びます。
力ある言葉は、ミドル・アースの偉大な力を呼び出すために使われます。もし、ある者が大河のただ中を航行中で、船が今にも沈みそうな時に、!ウルモを唱えると、海のヴァラ、ウルモが現れ、船を破壊から救ってくれるでしょう。

力ある言葉は、呼び出す力の偉大さを認めるため、必ず!で始まります。「指輪物語　第一巻」の力ある言葉の代表的なものは、以下の通りです。

!エルベレス
!ルーシエン
!アングマル
!オロメ
!デュリン
!メリアン
!ヘルプヘルプ

これらの言葉を、ある時、場所で唱えると、大きな恩恵を受けるでしょう。間違った時や場所で使っても、何も起きません。
呪文と異なり、力ある言葉は一度正しい使い方をすると、呪文のリストからなくなります。

力ある言葉は、正しい状況になれば、自動的に覚えられます。
リーダー、あるいは指輪の仲間全員が、その言葉を覚え、魔法のリストに加えます。時々、魔法のリストを調べて下さい。
何を覚えたかがわかったら、びっくりするでしょう。

ゲームの最初に出てくる、指輪の仲間に加わりそうな全キャラクタは、!ヘルプヘルプを持っています。
この何にでも使えそうな言葉は、大きなトラブルに巻き込まれた時に使えます。しかし、どのような
状況でこの言葉を使わなければならないかを見つけだすのは、あなたの義務です。

第3章 コマンド

A.ゲームの開始

ゲームを始める方法は、マニュアルとは別になっています。各機種別の説明書をお読み下さい。
ゲームが始まって、しばらくしますと、タイトル画面が出ます。
この画面で**「1.新しくゲームを始める」**、**「2.セーブしたところから始める」**のいずれかが選択できます。

● **新しくゲームを始める**

冒険を始めるまでの背景を説明するアニメーションが始まります。メッセージが出て止まりますので、次のメッセージあるいは画面を見るためには、リターン・キー、スペース・キーあるいはマウスの左ボタンをクリックして下さい。

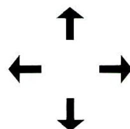
ESCキーあるいはマウスの右ボタンを押しますとアニメーション全体が飛ばされます。しかし、重要な情報が伝えられることがありますので、一度は全部を見て下さい。

● **セーブしたところから始める。**

以前セーブした2ヵ所のいずれかからゲームを再開できます。

B.移動中のコマンド

マウス・カーソルを画面内に持っていくと、カーソルが進める向きを示す形(右図)に変わります。
このときにマウスの左ボタンを押すと、そのときのカーソルの示す向きに進めます。
マウス・ボタンを押し続けると連続して移動が出来ます。
キーボードでは、右図の矢印キーを押すと移動が出来ます。
移動コマンドはリーダーを操作します。パーティの他のメンバーは自動的にリーダーのあとについていきます。

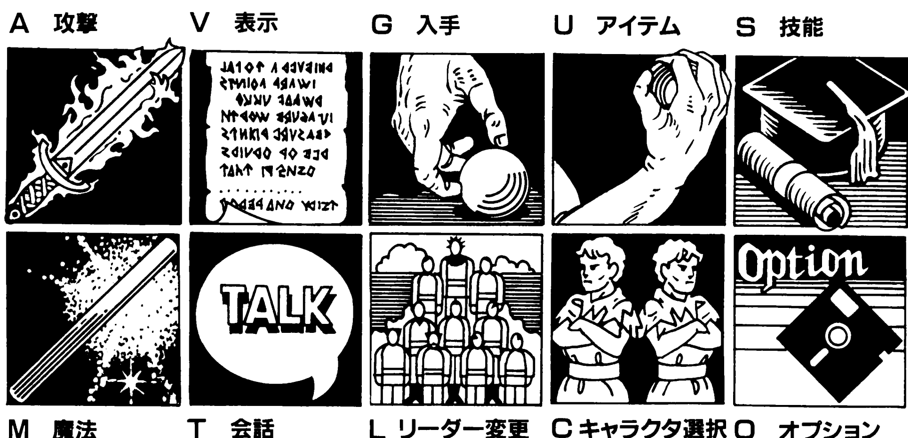




C.コマンド・ウィンドウ

コマンド・ウィンドウを開くためには、スペース・バーを押すかマウスの右ボタンをクリックして下さい。こうすると、スクリーンの下部に、コマンド・ウィンドウが出てきます。コマンド・ウィンドウには、現在見ているキャラクタの顔が出ています。顔の左にある棒グラフは、生命力と耐久力の比を表わします。棒グラフが短くなって黄色や赤色になってきたら、生命力が少なくなってきたことを示しますので、食料・薬などで直して下さい。コマンド・ウィンドウのコマンドは以下の通りです。

コマンド・ウィンドウ



1)攻撃コマンド

このコマンドは、剣で表されます。戦闘中に攻撃コマンドを選択すると、装備している武器で敵を攻撃します。ただし、必ずしも戦闘中だけ使えるとは限りません。

2)表示コマンド

このコマンドはスクロールで表されます。その時画面に出ているキャラクタの特性値を表示します。また、パーティ全体が持っているお金、シルバーの総計を表示します。

3)入手コマンド

このコマンドは、ボールを拾う手で表されます。これには、3つの機能があります。

1) ゲーム途上でプレーヤーが見つけた財宝を拾う
2) 商人からアイテムを買う
3) 喜んで教えてくれようとする者から技能を習う

4)アイテムコマンド

このコマンドは、ボールを握る手で表されます。アイテムを使う、渡す、捨てるが出来ます。またこのコマンドで、プレーヤーはキャラクタのアイテムの一覧を見る事が出来ます。

5)技能コマンド

このコマンドは、学者の帽子で表されます。何らかの状況で、キャラクタは「カギを開ける」や、「山登り」など技能を使う必要が出てきます。このコマンドで、キャラクタの技能を使う事が出来ます。このコマンドでは、最初はリーダーの技能が表示されます。ほかのキャラクタの技能を使うためには、キャラクタ選択のコマンドをクリックし、キャラクタを選択して下さい。各キャラクタは異なる技能を持っています。

このためパーティはチームを組んで行動すべきです。

6)魔法コマンド

このコマンドは、魔法の杖で表されます。このコマンドで、呪文および力ある言葉を唱える事が出来ます。もしキャラクタが力ある言葉や呪文を持っていないと、このコマンドは実行できません。

力ある言葉は、使える場所が限られています。

7)会話コマンド

このコマンドは、会話の吹き出しで表されます。画面上で出会った何らかの生き物と会話をする事が出来ます。

以下のサブ・メニューが出ます。

a)仲間に誘う

生き物やキャラクタをパーティに入らないかと誘います。

b)仲間からはずす

同時に指輪の仲間に入れるのは、最大10人です。

新しいキャラクタのために、パーティに空きを作ろうと思ったら、このコマンドで誰か外して下さい。

c)話す

ミドル・アースでは、会話を楽しむ事が出来るたくさんのキャラクタに出会うでしょう。

このメニューを使うと、会話が始まります。ただし、充分近くにいないと話すことはできません。

サブ・メニューに「質問(Q)」が出てきたときは、何か特定の事について話す事が出来ます。

たとえば、ホビット庄で起きている事について何かもっと知りたいならば、出会ったホビットに「ニュース」と聞いて下さい。時には、最初に出てきたメッセージが、さらに質問する事についての手がかりを与えてくれることがあります。また、何か聞かれた時の答えに使うこともできます。

質問で使う言葉の例を付録にのせておきましたので参考にして下さい。

8)リーダー・コマンド

このコマンドは、人間のピラミッドで表されます。「指輪物語 第一巻」では、しばしばリーダーが主導権を握り、多くの出会った者たちもリーダーの特性値を見て出方を決めます。

このコマンドを使って、適当と思われるリーダーを選んで下さい。

9)キャラクタ選択コマンド

このコマンドは反対を向いている二人の人間で表されます。

パーティの他のメンバーの技能や特性値を使ったり見たりする時は、このコマンドを使って下さい。

パーティの全員の名前のメニューが出てきます。選びたいメンバーの名前をクリックして下さい。その後で、技能のコマンド、表示コマンドや、呪文コマンドを使ってください。

10)オプション・コマンド

オプション・コマンドでは、以下の操作が出来ます。

●ロード

以前、セーブした所からゲームを再開します。

●セーブ

現在のゲームの状態をセーブします。

セーブは2個までできます。以前、セーブしてあるところにセーブすると、以前のデータは消えてしまいます。

このゲームは、かなりの頻度でキャラクタは死にます。

こまめにセーブしておいたほうがいいでしょう。

●ゲームを一時停止

何もキー操作をしていない場合、じっと立ち止まっている場合でも、ゲーム中の時間は流れています。

パソコンの前から離れる場合は、ゲームを一時停止しておいたほうがいいでしょう。

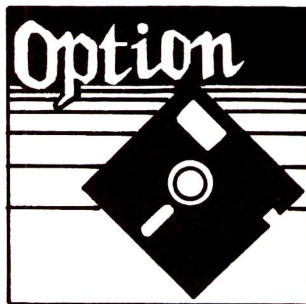
●ゲームの終了

ゲームを終了します。もう一度、いいかどうか尋ねてきますので、ゲームを終了するなら、Yを入力して下さい。

コマンド・ウィンドウの各コマンドで表示されるメニューの、各項目はマウスでもキーボードでも選択することができます。

マウスの場合は、選びたい行の上にカーソルを持って行って、左ボタンを押して下さい。キーボードの場合は、行の先頭の数字を押して下さい。

選択をしたくない場合、マウスは右ボタン、キーボードはESCキーを押して下さい。



第4章 戦闘

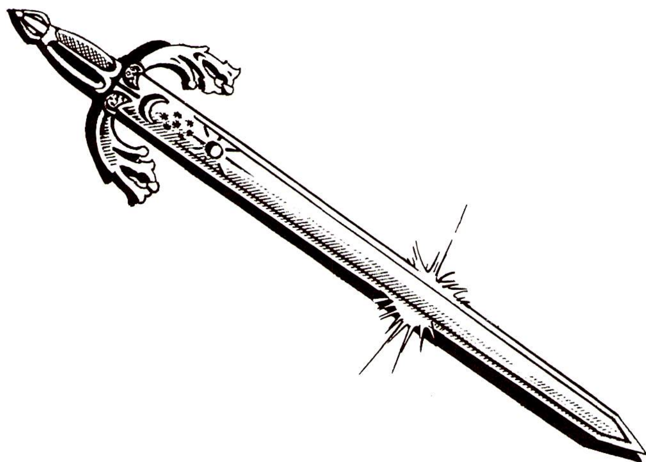
指輪物語の戦闘は、画面内をキャラクタを動かして行います。敵が現れた時、キャラクタは、戦うか、逃げるかをまず考えて下さい。
戦うならば、画面内のキャラクタを敵の近くまで動かし、攻撃コマンドを選択して下さい。弓のように射程距離のある武器を持っているならば、近寄らないでも、攻撃コマンドを選べば発射できます。
逃げるときは、単にキャラクタをスクリーンの外に移動させて下さい。
敵によっては、あなたのキャラクタたちを、スクリーンの外に逃がさないこともあります。指輪の幽鬼(ナズグル)は、ほとんどの戦闘であなたのキャラクタを逃がしてくれません。

キャラクタは、戦闘時にもいろいろな行動をとれます。アイテムの使用や譲渡、呪文や力ある言葉の使用も出来ます。

高い機敏さを持つキャラクタが最初に行動します。また、高い機敏さを持つキャラクタは、のろまな相手(トロウルのような)と戦うとき、何度も攻撃できることがあります。

戦闘では、キャラクタは生命力にダメージを受けます。生命力が1から5ポイントに落ちたら、キャラクタは意識不明になります。
意識不明のキャラクタの生命力は戦闘中に落ちていきます。戦闘が長引けば、キャラクタは死んでしまうでしょう。戦闘が終われば、意識不明だったキャラクタは6ポイントの生命力を持って、意識を回復します。
戦闘で(逃げたりして)見捨てられた意識不明のキャラクタは死ぬことになります。

アイテムの章の武器の項も参照して下さい。



第５章 アイテム

A.武器と鎧

■武器

ミドル・アースは危険な所です。武器を使って倒さなければならない敵がたくさんいます。下は指輪の仲間たちが使うことになると思われる武器です。もちろんこれだけではありませんが。

武器	ダメージ	命中度	最小強さ
短剣	1d6	良	0
剣	1d8	良	16
杖	1d6	良	7
斧	1d10	普通	20
こん棒	1d6	普通	8
弓	1d8	普通	7
たいまつ	1d6	普通	0

（注）：1d6とは、6面体サイコロを振って出た目の値を意味します。

●各項目の説明

●ダメージ

その武器を使ったとき、生命力に与える事が出来るダメージの量です。

●命中度

いくつかの武器は使いやすく、正確に攻撃できます。剣、短剣、杖などは他の武器より効果的に敵を攻撃できます。

●最小強さ

いくつかの武器は他の物より使うのが難しくなっています。

その武器に必要な最小の強さを持っていないキャラクタは、その武器を装備できません。ホビットは低い強さしか持っていないため、普通は戦闘で剣を使う事は出来ません。

●短剣

短い刃を持つ大きめのナイフのようなものです。接近戦でホビットが好んで使う武器です。

●剣

ミドル・アースのエルフや人間たちが長い間使ってきた長い刃を持つ武器です。

●杖

長く太い木の棒です。魔法使いが使います。しかし、ガンダルフは彼の魔法の剣、グラムドリングを使う事を好みます。

また魔法使いの杖は、ゲームの後の方で論じられる特殊な性質を帯びています。

●斧

ドワーフの好む武器です。斧は剣ほど正確ではありませんが、大きなダメージを与える事が出来ます。

●こん棒

トロウルが使う太い木の棒です。

●弓

森のエルフが好んで使う武器です。弓は矢を遠くまで飛ばすことができます。ゲーム上では、戦闘後に矢を拾い戻す事はありません。このため、使った矢の本数を正確に把握し続ける必要はありません。

●たいまつ

普通は、暗い場所での光源として使われますが、他に何も持っていなければ、武器としても使えます。
アンデュリルやつらぬき丸など、ゲーム中に出てくる魔法の武器は、他の武器より高いダメージ値と命中度を持っています。

■鎧

戦闘に巻き込まれるならば、普通は鎧を身につけておくのが良い考えです。
「指輪物語　第一巻」で、指輪の仲間たちが出会う鎧には4つのタイプがあります。鎧は敵の攻撃から受けるダメージを減らします。しかし重い鎧はキャラクタの動きを妨げ、結果として敵の攻撃がすこし当たりやすくなります。
盾はダメージを減らしはしませんが、攻撃が当たり難くする事で指輪の仲間の防御能力を増す事が出来ます。

鎧	防ぐダメージ	防御能力への影響
布製	1	なし
皮製	2	すこし損なわれる
鎖製	3	損なわれる
ミスリル製	5	なし

●各項目の説明

●防ぐダメージ

生命力へ受けるダメージのうち、鎧によって防げるポイント数です。例えば、5ポイントのダメージを防ぐミスリルの鎧を着ているキャラクタが9ポイントのダメージの攻撃を受けたとすると、生命力には4(9－5)ポイントのダメージになります。

●防御能力への影響

これはキャラクタの防御能力へ鎧が与える影響です。
皮の鎧は少し防御能力を減らします。
また鎖かたびらはかなりの影響を及ぼしますが、防げるダメージはかなりのものです。

●布製
このタイプの鎧は、攻撃のダメージをあまり防いでくれない単に重い衣服でしかありません。

●皮製
このタイプの鎧は、胴着のように着て、攻撃のダメージを防いでくれる厚い皮でできています。

●鎖製
この鎧は鎖かたびらで、皮で裏打ちしたかなり良くできた物です。防御力はかなりありますが、戦闘中の移動は妨げられます。

●ミスリル製
最良のドワーフの鎧です。軽く頑丈に出来ています。

ミドル・アースでただ一カ所、モリアのドワーフの鉱山からのみ産出される金属鉱石から作られます。

■武器、鎧の入手
武器や鎧は、ミドル・アースではほんの一握りの場所でしか売っていません。ホビット庄の住人たちは、武器(特に弓のような)の使い方は知っていますが、売ったり人にやったりはしません。武器屋を見つけようとしても無駄です。唯一、武器はローハンの北に売っていることが知られていますし、鎧は粥村の鍛冶屋で売っています。

このため、武器や鎧を手に入れるのは、宝の貯蔵場所でみつけるのがもっとも簡単です。塚山には魔法の武器が埋まっているという噂があります。しかし、塚山はとても危険な場所です。

B.魔法のアイテム
ミドル・アースには魔法のアイテムがたくさんあります。しかし、それらの力も所在も謎のままです。以下に、存在と、持っている力の知られているいくつかのアイテムを説明しておきます。

●一つの指輪
恐怖のサウロンの「一つの指輪」は、現在フロド・バギンズが持っています。指輪はそれをはめた者を見えなくし、生命を保つ力があります。しかし、ガンダルフは、それは実際は反生命であり、着けていた者は最後には幽鬼となり、指輪の王、サウロンの支配下に落ちてしまうと言っています。

指輪は使った者の意志力を吸い取っていきます。意志力が0になった者は死にます。指輪を使うと、指輪所持者の意志力は吸い取られていきます。

指輪所持者が長く指輪を身につけているほど、彼の意志力は低くなっていきます。

指輪には自分の意志があると考えられており、しばしば指輪所持者をごまかして、その主人、ダーク・ロードの元に逃れて戻ろうとします。

指輪はそれを使う誰にも負担となります。非常に強い意志力を持つ者だけが、指輪を扱うことができます。このため、強い意志力を持つホビットたちは全員、指輪の仲間に入れておくことをお勧めします。

●魔法使いの杖
魔法使いの杖は、白魔法を使うため、ヴァラールから与えられた権威のシンボルです。極度の非常時には、魔法使いは、杖のフル・パワーを引き出す事が出来ますが、普通杖は壊れてしまいます。魔法使いの杖は、ガンダルフ、ラダガスト、サルーマンが持っています。

●グラムドリング
ガンダルフの魔法の剣です。彼は、この剣をビルボ・バギンズとの冒険の時に、トロウルの財宝の中から見つけました。

●ナルシル／アンデュリル

この剣はミドル・アースの第二紀最後の戦いで、イシルデュアがサウロンの指から指輪を切りとる時に使われましたが、ナルシルはいくつかに折れました。

このゲームでは、折れたナルシルの各片を見つけ出し、裂け谷で鍛え直すことが、クエストの一つになっています。

これは、アラゴルンの剣、アンデュリルを作り出すことになります。

●つらぬき丸

この強力な魔法の短剣は、ビルボ・バギンズがドワーフとの彼の探索の時に使いました。今は、彼が裂け谷に持ってきています。

●弱い指輪

ミドル・アースの第二紀に、サウロンとケレブリムボールは多くの力の指輪を作りました。強い力を持つ指輪は、捨てられたり破壊されたりしましたが、多数の力の弱い指輪は残されています。

一つの指輪を破壊するためのクエストで、指輪の仲間たちを導いてくれる多数の弱い指輪があるでしょう。

C.食料と治療薬

■食料

冒険も大事ですが、ホビットや他のミドル・アースの住民にとって、食料は欠かせない物です。

食料	回復生命力/日
(携帯食料)	2
(赤豆)	2
(キノコ)	3
(暖かい食事)	3
(ドワーフ草)	4
(レンバス)	6

ゲーム中での食料の大きな効果は、失った生命力を回復する事です。

食料はキャラクタの回復を助けますが、一日に一回しか効果がありません。異なったタイプの食料は、異なった効果を持ちます。

携帯食料はわずかな治療力しかありませんが、レンバス(ロスロリエンのエルフの行糧)は、治療効果がとてもあります。

上記はミドル・アースのいくつかの食料とその生命力を回復する効果のリストです。

■治療薬

●ミルボール

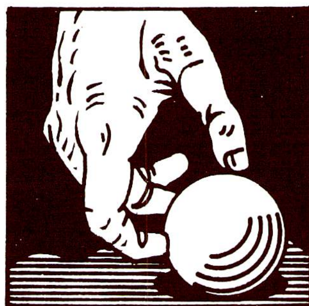
これはイムラドリスの強壮飲料として知られている物です。

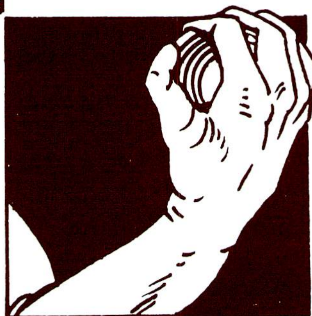
この霊薬は山道の吹雪に対して防御効果があり、指輪の仲間たちへの寒さの影響を和らげてくれます。

これはエルロンドから与えられます。

●アラセス

ゴンドールで「王の手」として知られているこの薬草は、強力な治療効果を持っています。治療者か薬草の知識を持った者が手に持つと効果があります。この薬草はゴンドールの正統の王が持つと特に効果があると言われています。





第６章　魔法使いのアドバイス

このゲームを解くための、プレーヤーへのヒントをいくつかあげておきます。

(1)　NPCとの会話には特に注意を払って下さい。一見、意味の無い言葉にも、重要なかくされた意味があるかもしれません。メモをたくさんして下さい。

(2)　パーティが少なくとも1本は、たいまつを持っているよう注意して下さい。地下で明かりは必需品です。

(3)　ホビット庄はいろいろ練習する所です。出て行った方が良いと思うまで、隅々まで探検して下さい。しかし、黒い乗り手が近くにいるという兆候があったら、すぐその場を離れて下さい。

(4)　ホビットたちは、少なくとも彼らが鎧や魔法の武器を手に入れるまでは、出来る限り戦闘に参加させないで下さい。
しかし、ホビットたちはゲームの全体の進行の上で、有能で重要なキャラクタです。他のキャラクタより戦闘が上手でないという理由でかれらを指輪の仲間から外す事はしないで下さい。

(5)　誰かに危険だと言われた地域を、だからといって不必要に避けることはしないで下さい。

(6)　「指輪物語　第一巻」は、避ける事が出来ないいくつかの話の筋上での曲がり角があります。悲劇的な出来事が起きた場合、心配してゲームをリスタートしないようにして下さい。



第７章　背景

A.以前に何が起きたか

地面の穴に、あるホビットが住んでいました。そのホビットの名前はビルボ・バギンズ。全く思いもかけず彼は、ガンダルフという名の魔法使いと13人のドワーフに冒険に連れて行かれました。
ドワーフたちは、遠い昔にスマウグという名の竜のために失った故郷を取り戻したいと思っていました。ドワーフはホビットのようにはすばしっこくはなかったため、ビルボはスマウグの巣に忍び込み偵察を行ってくるために雇われました。

冒険から戻ってきたときには、ビルボはとても金持ちで幸福になっていました。また彼は一つの魔法の指輪を持ち帰りました。
その指輪を身につけると、目に見えなくなることができました。
彼は、その指輪をゴクリと呼ばれる生き物とのなぞなぞ遊びで手にいれました。ゴクリは「いとしいしと」と呼んでいた指輪を失った事を悲しみ、「バギンズめ！　いつまでもにくむぅ！」と呪いの言葉を叫びました。

ビルボは彼の111歳の誕生日に、ホビット庄での生活にあきて、ホビット庄を離れ彼の友人達、裂け谷のエルフの元にひきこもることにしました。ビルボは彼の指輪を、甥のフロドに与えて行きました。
ビルボは指輪に非常に愛着があり、自分でも驚くほど指輪を残していくことをためらいましたが、ガンダルフの助けで残して行きました。
ビルボが指輪を不承不承残していったことは、ガンダルフを非常に心配させました。ガンダルフは、その指輪が実際は何であるかを調べるため、多くの国を旅しました。その結果、彼は求めていた答を得ました。その指輪はダーク・ロード、サウロンによって邪悪な魔法の力を使うための道具として造られた「一つの指輪」だったのです。
その指輪を所有する者は世界を支配する力を有するのです。しかし、指輪はまた、それを使う者を堕落させていきます。ガンダルフはまた、ダーク・ロードがゴクリを捕らえて、バギンズという名のホビットが指輪を持っていると知った事を聞き込みました。ガンダルフはホビット庄に戻り、判ったことを若いホビット、フロドに伝えました。

彼らは、話し合って次のように決めました。
フロドはエルフの住む裂け谷に行く。そこで、指輪をどうするか決めよう。ガンダルフは、遅くともフロドの誕生日までには戻ってきて、裂け谷まで護衛する。フロドは、ホビット庄の東地区に引っ越しするかのように装って、ひそかに裂け谷へと旅だつ。もし、ガンダルフが戻って来なければ、一人で旅立つ。
ガンダルフは、二つの助言をフロドにして、立ち去りました。
ダーク・ロードが、「バギンズ」を捜しているだろうから、「山の下」となのる事。信頼のおける友人と旅立つ事です。

フロドはガンダルフが言った通り、彼の家、袋小路屋敷を憎たらしい親戚、ロベリア・サックビル＝バギンズに売り、誕生日までガンダルフが戻ってくるのを待ちました。しかし、ガンダルフは来ませんでした。さあ、フロドはミドル・アースの邪悪な物から自分の機知で身を守り、危険な旅を始めなければなりません。

B.ホビット庄

もっとも尊敬すべき人たちの意見によれば、ホビット庄はミドル・アースで最も文明的な場所だそうです。ここでホビットたちは南の人間の諸国を襲っている戦争から免れて、平和と生産的繁栄の元に生活しています。ホビット庄では、誰かホビットが、故意に他のホビットを殺すということを、一生に一度も聞く事はありません。

ミドル・アースの多くの場所と同じように、ホビット庄は、起伏の緩やかな丘と、森と、野原と、わずかな川のある、緑あふれる気持ちの良い場所です。小さな集落が、風景の中に点在しています。
何人かは家に住んでいますが、多くの者はこぎれいで居心地の良いホビットの穴に住んでいます。誰かが時たまドワーフを見かけ、もっとまれにエルフを見かけるが、ホビット庄はほとんどホビットの排他的な領域です。ホビットは、おもに日々の出来事に関心をおいて生活しています。

ホビット庄のホビットたちは、世間話が大好きです。これは、実に楽しい娯楽であり、ホビットにニュースについて聞くと、驚くほどたくさんのうわさ話をしてくれます。しかし、ホビットたちは時々、事実と作り話の区別をつけにくくなるため、あなたが聞いた事をすべて信用して良いと考える事は出来ません。ホビットとして、良い判断力があれば、事実は何なのかが通常わかるでしょう。
このゲームでは、ホビット庄は二つの部分に分かれています。
ブランデーワイン川の西側は、ホビット村と水の辺村です。この二つは、ミドル・アースで最も大きいホビットの集落です。
ブランデーワイン川の東は、バックの里で、ブランデーバック家の領地です。ホビット村のホビットたちは、バックの里の連中はちょっと変わっていると信じていて、時々彼らについて信じられないような噂がひろがる事があります。バックの里のホビット達も、ホビット村の連中は変わっていると信じており、ここでもホビット村の連中について奇妙な噂が聞かれるでしょう。
これはホビット庄では全くあたりまえのことと考えられており、悪意があるわけではありません。

■著名な人物たち

●フロド・バギンズ

ビルボ・バギンズの甥。フロドの両親は、ボートの事故で溺れて死に、フロドは叔父に養子になりました。111歳の誕生日の宴会の最中に不思議なあきれた失踪をとげた叔父から、袋小路屋敷を相続しました。ほとんどのホビットがいかがわしいと考えるドワーフ、エルフや魔法使いガンダルフとの交際にもかかわらず、フロドはまもなく尊敬を受けるようになりました。フロドは穏和で平和を愛するホビットであり、皆には良き隣人でした。

●サムワイズ・ギャムジー

ギャムジーじいさんの息子、サムワイズ(普通、サムと呼ばれる)は、フロドの最も親しい友人です。サムワイズは、袋枝路の庭で働いています。優れた庭師であると同時に、ホビット村で最も頑丈なホビットの一人として知られています。
サムの唯一の欠点は、フロドの無責任な叔父ビルボから聞かされた、エルフ、ドワーフや魔法使いたちに関するフロドのお話しへの興味です。

●ペレグリン・トゥック

ペレグリン(いつもピピンと呼ばれる)は、ホビット庄の選侯(セイン)、パラディン・トゥックの長子です。ピピンは、陽気なホビットで、良い友人ですが、やや未熟で無責任な所があります。

●メリアドク・ブランデーバック

メリアドク(いつもメリーと呼ばれる)は、バックの里の館主、サラドック・ブランデーバックの一人息子です。メリーはフロド・バギンズと子どもの頃からの友達で、いとこです。メリーとピピンは親友です。ピピンとは異なり、メリーは賢く責任感のある若いホビットです。

●ギャムジーじいさん

老ギャムジーとっつぁんは、サムワイズ・ギャムジーの父親で、長年ビルボ・バギンズの庭師でした。ここ数年、耳が少し遠くなりましたが、ホビット村の酒場での多くの議論では、元の雇い主のビルボとフロドを熱心にかばってくれます。

●ロベリア・サックビル＝バギンズ

ビルベ・バギンズと彼の甥のフロドに復讐を誓っています。

ロベリアは南ホビット庄の出の、気取り屋でみえっぱりのホビットです。ロベリアの死んだ亭主のオソは、ビルボと最も近い親戚で、ビルボがフロドを養子にするまでは袋小路屋敷を相続する事になっていました。ロベリアとオソが長い事欲しがっていた袋小路屋敷を競売で手にいれようとしていた時に、ドワーフとの冒険からビルボが帰ってきて以来、深い恨みを持っています。このゲームの始まったときには、ロベリアは既にフロドから袋小路屋敷を買い取っています。この知らせはホビット庄の多くの住人たちに衝撃を与えました。ロベリアは意地悪で、格式と儀礼を過度に重んじ、全くユーモアのかけらも持っていません。

●ロソ・サックビル＝バギンズ

よく、にきびっ面のロソと呼ばれます。ロソは、母親にダメにされた、嫌われ者の若いホビットです。ロソは、ホビット庄には大きな変化が必要だと信じており、その変化のおりには自分がボスになるつもりです。

●テド・サンディマン

やや不快な若いホビットで、特にサム・ギャムジーに嫌われています。テドはホビット村の粉屋を営んでいます。

にきびっ面のロソの仲間が、彼にホビット庄を変えるというロソの考えを吹き込みました。そのため、彼は分別のあるホビットならば誰も近くに寄りたがらないような、大きく騒々しく煙を吐き出す機械式製粉工場が欲しいと思っています。

●ローズ・コットン

貧しいが尊敬に値するお百姓さんコットンの娘。この親切で控えめな少女は、サム・ギャムジーの特別な友達です。

●ウィル・ウィットフット

この愛嬌があり親切な老ホビットは、ホビット村の町長です。

彼は誰とでも、ロソやロベリアのような不愉快な連中とでさえ、折り合っていこうとしています。

●百姓のマゴットじいさん

このタフな老農夫は、侵入者を特に嫌います。

●サラドック・ブランデーバック

バックの里の館主で、メリーの父親です。「バックの里の館主」とは、著名なブランデーバック家の長に与えられる形式的な称号です。高垣の門の唯一のカギは彼が持っています。

■ホビット庄の主な場所

下記はホビット庄のマップにあげられている場所の紹介です。この紹介は、マニュアルに載せてあるマップの全ての場所、あるいはホビット庄のすべての場所を述べてはいません。

1.袋小路屋敷

ホビット庄でもっとも居心地の良い穴です。ここは、多少いかがわしいと思われていますが有名なバギンズ家の所有になっています。その通路には、ビルボ・バギンズがドワーフと行った冒険の時に手にいれた宝物が詰まっていると言われています。

2.ギャムジーじいさんの穴

この有名なホビットの庭師は、ホビット村でも一番の頑丈者の一人です。じいさんは、よく穴の前に立って、陽気に手を振りながら、通る者に挨拶しています。

3.東の森の廃虚

東の森は、暗く危険な場所で、分別のあるホビットは近寄ろうとしません。廃虚は遠い昔の王によって建てられ、ホビットたちはそのままにしてきた物です。東の森にどんな危険が潜んでいるか知っているか誰が知っているのでしょう?

4.水車小屋

ここはホビットたちがパンを作るために、穀物を粉にひいてもらう所です。水車小屋はホビット村の好まれる目印です。

5.ホビット村の宿屋

ホビット村の宿屋は、ホビット庄の人気あるたまり場の一つです。拍手喝采と仲間つき合いで一杯です。もちろん、うわさ話もいっぱいです。

6.緑龍館

ホビット庄のもう一つの人気ある場所です。この酒場のエールは、ホビット庄でも比べる物がないほど素晴らしいと言われています。またここも、うわさ話を聞くには良い場所です。

7.旅行用具屋

ジョリー・プラウドフットの店には、たくさんの良い品が置いてあります。旅に出ようとする者は、最初にここを訪れるべきです。

8.農場

この農場はお百姓さんのグラッブが営んでいます。グラッブさんは、まっとうなホビットですが、彼の息子のフレディは問題を起こす事で知られています。

9.マソムの店

ホビットは誕生日には贈り物を貰うのではなく、あげるのがホビット庄の習慣です。マソムの店は、たくさんの種類の贈り物の類を置いています。しかし、そのうちのいくつかは、限られた用途しかないようです。

10.緑山丘陵

ここはなだらかな丘と森のある楽しい場所です。ホビットたちは時々、気ままな遠歩きでここを歩きます。ここにはまた、変わった廃虚があったり、時折エルフを見かけたりしますが、どちらも良識あるホビットは無視しています。

11.バックの里の橋

ブランデーワイン川はとても広く、渡るにはふたつの方法しかありません。普通の方法は、(特にホビットが船を嫌いだからですが)、バックの里の橋を通る方法です。

12.マゴットじいさんの農場

もっとも良識と知識があることで知られているマゴットじいさんはまた、ミドル・アースで最良のキノコを育てる専門家でもあります。彼の農場は、しばしばキノコへの抑えきれない誘惑に負けた子供達の襲撃にあいます。しかし、彼の犬の攻撃に注意していなければなりません。

13.バックの里の渡し場

ブランデーワイン川を渡るもう一つの方法です。ボートで渡る事はホビットにとって、冒険と呼ぶに値する事です。(実際は、バックの里のホビットたちは、ボートに乗るのが好きです。このことが、ホビット村のホビットたちが、バックの里の連中を変わっていると思う理由の一つです。)

14.コットン農場

ここは、お百姓さんコットンと、娘のローズの家です。

15.ブランデー屋敷

バックの里で最も大きな家で、著名なブランデーバック家の住まいです。ブランデー屋敷は、メリアドクの父、サラドック・ブランデーバックと、うわついたところのない彼の妻、エスメラルダが、治めています。ブランデー屋敷は、人々の好みより、古森に近すぎると考えられています。(ホビット庄の外の項を見て下さい)

16.締金の酒場

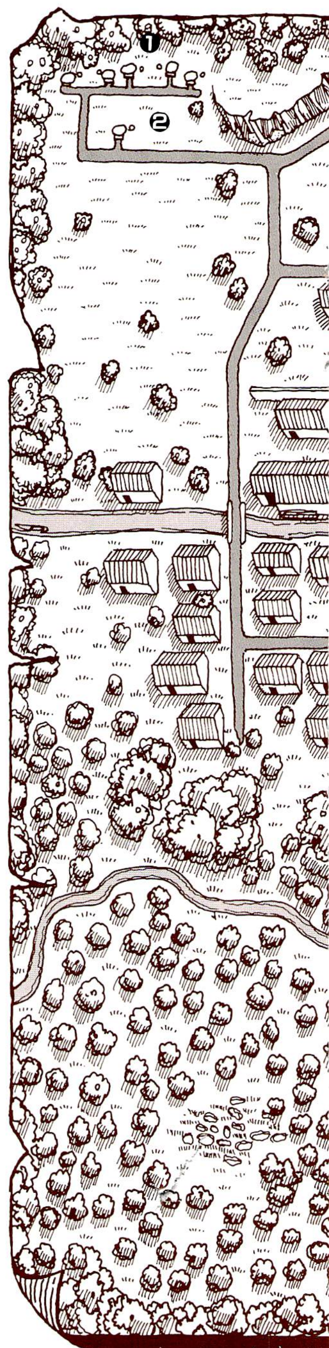
ここはバックの里で最も名の通った酒場です。ホビット庄の外から来たドワーフのような変わった旅人達が、ここにいるでしょう。

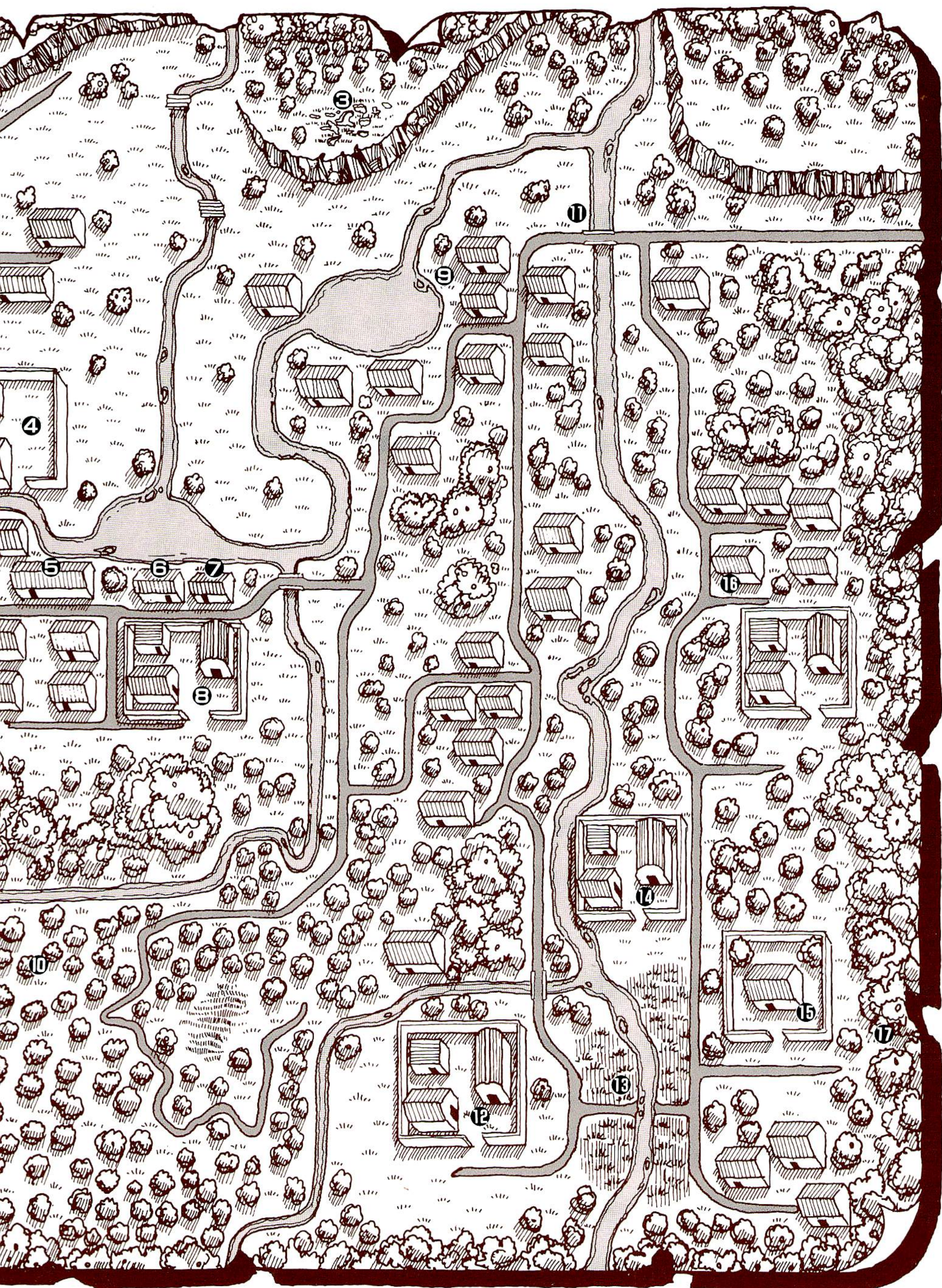
17.高垣の門

ここは古森へ入るブランデーバック家の私的な門です。

ホビット庄の主な場所

①袋小路屋敷
②ギャムジーじいさんの穴
③東の森の廃墟
④水車小屋
⑤ホビット村の宿屋
⑥緑龍館
⑦旅行用具屋
⑧農場
⑨マソムの店
⑩緑山丘陵
⑪バックの里の橋
⑫マゴットじいさんの農場
⑬バックの里の渡し場
⑭コットン農場
⑮ブランデー屋敷
⑯締金の酒場
⑰高垣の門





3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

C.ホビット庄の外

1.古森

この暗く陰気な森は、ホビット庄の住人には非常に恐れられています。最も冒険好きなブランデーバック家の者だけが、ここを歩き回っていることが知られています。しかし、門から思い切って遠くはなれた事のある者は、ほんのわずかです。ゴブリン、狼や、邪悪な妖術師たちがここで待ち受けているという話は疑わしい物ですが、いまだに不吉な場所で、木々はその大枝の下を通る者を憎んでいます。ここに入って行って、戻ってこなかったホビットは一人や二人ではありません。ブランデーバック家の者は、森について詳しいと信じられています。

2.古墳山

ここは、古森より評判の悪い所です。古き王たちの墓があり、塚人として知られている邪悪な魂たちがいまも住んでいます。彼らと出会って生きて帰ってきた者をホビットたちは知りません。これらの古墳には、たいへんな値打ち物が埋まっているといわれています。

3.粥村

粥村は、実際は4つの村からなっています。アーチェット村が北の村、元村が南の村、粥村と小谷村は生け垣の保護の中で共に大きくなってきました。粥村はホビットと人間の住まいで、共同体を作り一緒に平和に暮らしています。このような場所は、ミドル・アースには他にはありません。ここはまた、野伏と呼ばれる放浪者たちも使っています。しかし、彼らは粥村の住人からは信用されていません。ここ数年、粥村の内外で盗賊の出没が増えているようです。

粥村は、ホビット庄から風見ガ丘の間の唯一の集落です。ここは、食料などを補給できる絶好の場所です。ここの住人達は疑り深いのですが、信頼を勝ち得たら、実に親切にしてくれます。ガンダルフは、ここに友達を持っているようです。

4.見限り宿

この宿屋は、裂け谷までの最後の宿屋、ほんとうに最後の文化的な場所です。ここは、気持ちの良い部屋があることで知られています。

5.風見ガ丘

この小高い丘は、遠い昔の人間の王たちによって建てられた古代遺跡の跡です。風見ガ丘(古き時代にはアモン・スールと呼ばれた)は、道を見渡すには最適の場所です。

6.果野橋(はてのはし)

ここは白髪川を渡る唯一の場所です。また、トロウル森への入り口でもあります。そこにはとても意地の悪いトロウルたちが住んでいます。

7.トロウル森

丘と、崖と、神秘的な洞窟の場所です。ここはまた、石トロウルたちの住処でもあります。彼らは、ミドル・アースで最も危険な連中の内にあげられています。

8.ブルイネンの渡し

ここが、流れが速く危険な川、ブルイネンを渡る唯一の通路です。

9.裂け谷

エルロンドと彼の一党のエルフたちの住んでいるところです。このゲームの最初の目標は、ここに安全にたどり着く事です。

10.赤角口

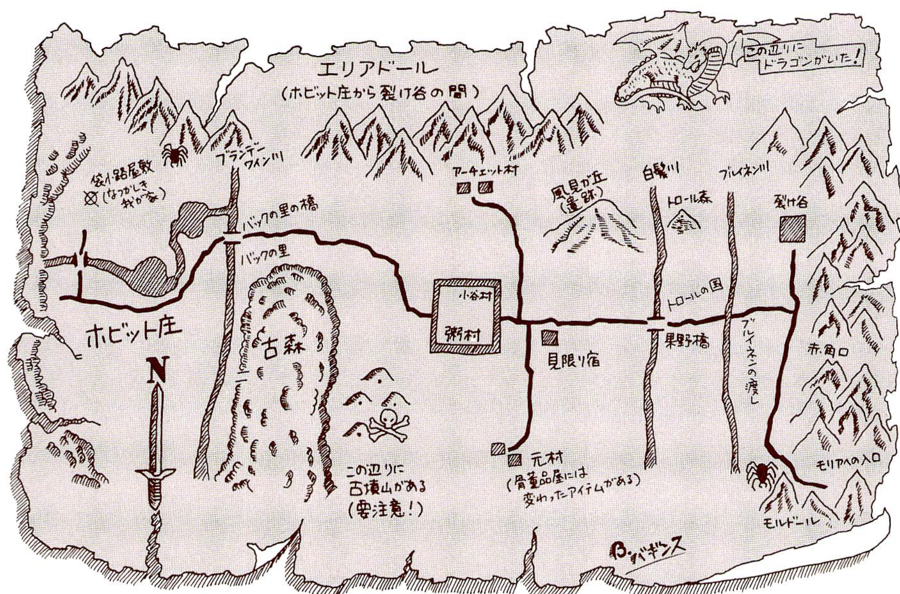
その敵意ある景色と、絶え間ない雪嵐で悪名高い山道です。ここは、霧ふり山脈を通り抜ける道の1つです。

11.モリア

ドワーフが造った古代の鉱山跡です。霧ふり山脈の奥深くにあります。

12.モルドール

暗黒の国、ダーク・ロード、サウロンの住む場所です。モルドールには、このシリーズの第3昨目まで到達できません。最後のゴールは、サウロンの「一つの指輪」を、それが作られた滅びの山の火口に投げ入れる事です。



D.ミドル・アースの歴史

ホビット庄の最近の出来事や、水の辺村の合戦のような大きな歴史的出来事ほど重要ではないとはいえ、ミドル・アースの歴史を詳しく知る事は、ホビットたちにとっても意味のある事です。
ミドル・アースの歴史は、実に長く込み入っています。赤表紙本から、非常に短く圧縮して、以下に解説します。

■第一紀

そもそものはじめに、唯一者エルという名でも知られる、イルーヴァタールがいました。彼は全ての物を、彼の心に浮かんだ考えで創造しました。なにもなかった所に物を創造するにあたり、しもべとしてヴァラールとマイアールをまず作りました。それから、彼らに共に大いなる音楽を与えました。この音楽には、ミドル・アースの創造と運命が織り込まれていました。
彼らは、エルの考えた音楽に沿って、また彼らの創造性に沿って、世界を築こうとミドル・アースに降臨しました。しかし、ヴァラールの中で最も優れた者の一人であったモルゴスは、エルの意志とは正反対の自分の考えをミドル・アースに加えようとしました。その考えとは、邪悪な物でした。モルゴスの邪悪な力は強

く、多くのマイアールを彼の影響下に組み入れていきました。
その中には、炎と闇の精バルログたちや、裏切り者サウロンなどがいました。

やがて、エルはエルフを生み出す事を計画しました。ヴァラールは、彼らとの交友関係を求めて、自らの国ヴァリノールにエルフ達を招きました。エルフたちはヴァリノールに行き、ヴァラールから多くの事を学びました。
このエルフ達の中で最も優れていたのは、フェアノールでした。彼は、シルマリルを作りました。それは、ヴァリノールの二本の木(銀と金の木)の輝きを込めた3つの光の宝玉です。

モルゴスはヴァラールとエルフの友好関係を嫌い、それを壊そうと謀りました。彼は、フェアノールの父フィンウェを殺害し、シルマリルを盗みだし、二本の木に毒を与えてしまいました。
フェアノールはエルフを率いて、モルゴスを倒す事を誓いますが、ヴァラールはこれを禁じました。フェアノールはヴァラールに反対し、おおくのエルフたちが彼に従いました。彼らは、モルゴスの北の砦、アングバンドを攻め、長い流血と破滅的な戦いが続きました。

シルマリルの戦いは、500年近く続き、多くの英雄的、あるいは悲劇的な出来事がありました。この時期、ミドル・アースの戦いで、人間はエルフに加担し、しばしば偉大なエルフの英雄達と共に、人間達の名前も出てきます。ベレンやルーシェンがそうで、彼らはモルゴスの鉄の冠からシルマリルの一つを切りとりました。
しかし、最後にはモルゴスはエルフたちを打ち負かし、彼を倒そうとする努力は無駄になりました。

だが、モルゴスの勝利は長くは続きませんでした。航海者エアレンディルはミドル・アースを逃れ、ヴァラールの地へと幾多の危険を乗り越えて航海し、モルゴスに虐げられている人間達への同情と、ヴァラールに反抗したエルフ達への慈悲を嘆願しました。
ヴァラールは彼らの軍を集め、モルゴスに戦いを挑み、彼を負かしました。アングバンドは潰滅されましたが、ミドル・アースの西部地方も同様に破壊されてしまいました。
バルログ達も殺されましたが、わずかな者達が地中深くに逃れ隠れました。モルゴスは、彼が裁かれる世界の終末の日まで拘束されることになりました。彼の多くのしもべたちの中で、サウロンだけが生き延び、長い間隠れていました。

■第二紀

第一紀は、アングバンドの陥落と、ミドル・アースの西部地方ベレリアンドの潰滅で終わりました。ヴァラールはエルフたちにヴァリノールに戻ってくるよう求め、多くのエルフ達が従いました。ヴァラールの望みに反した者達のうち、最も賢い者、ガラドリエルだけが、生き残りました。彼女は、ミドル・アースに留まる事にしました。
エルフの高位の王に、ギル＝ガラドがいます。彼は、フェアノールの兄弟フィンゴルフィンの孫です。
フェアノール家の唯一の生き残りは、鍛冶屋ケレブリムボールです。彼は、フェアノールの孫で、ドワーフの鉱山モリアの近くのエレギオンに住みました。

エアレンディルの息子のエルロンドとエルロスに、ヴァラールは一つの選択を与えました。エルロンドはエルフとして永遠に生きる事を選びました。
エルロスは人間として生きる事を選びました。エルロスや、彼と共にモルゴスと戦った人間達は、西方の海の直中に治める大陸を貰いました。この大陸は、ヌーメノルと呼ばれました。これら人間達、ヌーメノル人は、長い寿命を持ち、エルフとの親交とヴァラールの恵みで、

かって知られた中で最大の帝国を築きました。ヴァラールはヌーメノル人たちにただ一つの戒めを下しました。
それは、ヴァリノールに近づいてはならないし、彼らの国の西岸が見えなくなるまで西に航海してはならないというものでした。
この戒めは、「ヴァラールの禁」という名でしられています。

第二紀の中頃、サウロンは正体を隠してエレギオンに来て、ケレブリムボールの親交を得ました。この時期、彼らは共に研究し、ミドル・アースを守り支えるために力の指輪を作りました。3つの指輪は、エルフの王、ケレブリムボール、ガラドリエル、エルロンドに与えられました。7つは、岩の館のドワーフの王達に与えられました。9つは、ミドル・アースに住んでいた偉大なヌーメノルの王達に与えられました。それからサウロンはケレブリムボールを裏切り、「一つの指輪」を作ったのです。一つの指輪をはめている者は、大いなる力を得ます。人々の間を見られずに歩け、寿命がなく不滅で、最も重要な事にはより力の弱い指輪をしている者達を支配出来るのです。サウロンが一つの指輪をはめた時に、エルフたちはサウロンの正体に気づき、彼らの指輪を外しました。
サウロンとエルフたちの間で、戦いが起こりました。ヌーメノルの介入がなければ、最後にはエルフたちは破れていたでしょう。サウロンは敗北に激しく怒り、ヌーメノルへの復讐を誓いながら、彼のモルドールの要塞へと退却しました。彼は、東部諸国の多くを支配下におく暴君になりましたが、ミドル・アースの西部に住むエルフたちに対しては、何世紀も戦いをしかけませんでした。
ヌーメノルはミドル・アースに植民を始め、ヌーメノル人が偉大な塔を築いた場所からサウロンは撤退しました。しかし、何世紀もたつと、ヌーメノル人たちは不満を抱き始め、「ヴァラールの禁」を非常にわずらわしく思い始めました。ヌーメノルの王達はエルフとの親交を破り、暴君になりました。ヌーメノルの小さな地域の人々だけが昔ながらの理を守り続けました。彼らは、「節士派」と呼ばれていました。

そのうち、ヌーメノルの最も偉大な王、黄金王アル＝ファラゾーンはサウロンが軍隊を集め、ミドル・アースに住んでいるヌーメノル人たちを海に追い落とそうとしているという事を聞きました。
アル＝ファラゾーンは怒り、ヌーメノルの全力を挙げて大軍隊を集め、ミドル・アースへと航海し、モルドールの中心に建つサウロンの暗黒の塔、バラド＝デュアに行軍しました。彼はサウロンに塔から出てきて、彼の家臣になるよう要求しました。

そして、サウロンは出てきました。
力の頂点にあり一つの指輪を持っていても、ヌーメノルの力には対抗できない事をサウロンは知っていたからです。彼は、アル＝ファラゾーンの前に屈し、忠誠を装いました。
アル＝ファラゾーンはサウロンに騙されはしませんでしたが、サウロンをヌーメノルに連れ帰りました。これは、重大な過ちでした。というのは、サウロンは既に退廃していたヌーメノル人たちに取り入り、彼らの心を堕落へと導いて行ったからです。彼は、ヴァラールの国を所有する者は誰でも、永遠の命を手に入れる事が出来ると述べました。
アル＝ファラゾーンは自分が年老いてきている事を感じており、死を恐れ、サウロンの言う事を信じました。彼はかってない大艦隊を集め、ヴァリノールを攻撃して不死性を奪おうとしました。
ヴァラールは、艦隊を破壊しヌーメノルの大陸を永遠に海の底に沈めました。

ヌーメノルからは、7隻の船がヴァラールに忠実な節士派を乗せ、エレンディルと彼の息子

たち、イシルデュア、アナリオンに率いられて逃れ、ミドル・アースに来ました。彼らは、ヌーメノルとヴァラールの永遠の友好の証、白き木の苗木を持ち出しました。彼らは、ミドル・アースの北部と、南部に偉大な人間達の王国を築きました。
この二つの王国をそれぞれ、アルノールとゴンドールと言います。
しかし、サウロンもヌーメノルの陥没から生き延びており、サウロンが死んだと考えていた節士派とエルフたちに戦いをしかけました。
サウロンの攻撃に対し、節士派とエルフたちは、エルフと人間の「最後の同盟」を結びました。最後の戦いは暗黒の塔の門の前で行われました。高位の王ギル＝ガラドは戦いに倒れ、エレンディルとアナリオンも殺されました。しかし、最後にイシルデュアがサウロンの指から一つの指輪を切りとり、ダーク・ロードの霊魂は体から逃れ出ました。
こうして、第二紀は終わりました。

■第三紀

この時代、エルフたちとドワーフたちの力は、衰えていきました。世界は人間の手に移っていく宿命にあったと言われています。
サウロンはイシルデュアに倒されましたが、一つの指輪が存在する限り、永遠に破滅させられることはありませんでした。
エルロンドは、イシルデュアに指輪をそれが造られた滅びの山の火口の中に投げ入れるよう進言しました。しかし、イシルデュアは高慢にもこれを拒絶し、これを彼の父の死の形見として取り、家門の宝とすると言いました。

この後すぐに、イシルデュアは大河アンデュインを渡っている時にオークの奇襲を受け、殺されました。彼の息子がアルノールの王国を継承しましたが、それを元のまま維持していくにはあまりにわずかな者しか残っていませんでした。最後には、アルノールは、アルセダイン、カルドラン、リュダウアの3つの王国に別れました。その後まもなく、恐ろしい敵が現れました。アングマルの魔王です。

実際は魔王は9つの指輪に乗っ取られた人間の王達、つまり指輪の幽鬼たちの中で最も力のある者でした。彼はアルノールの3つの王国に常に戦いをしかけ、リュダウアを属国にしました。
最後には、アルノールの息子達の王国を滅ぼしてしまいました。しかし、南からゴンドールの王に率いられてきた軍隊によって、その後アングマルも滅ぼされ、魔王は逃げ去りました。
アルノールの王達の子孫は王国を統治するにはあまりに少なくなり、長い年月の間エルフの王以外は誰も、彼らの消息を知りませんでした。

南部地方で、ゴンドールはヌーメノルの栄光の日々を思い出させるほど力をつけました。しかしそれも衰退しはじめました。
ゴンドールの最後の王エアルヌアは、魔王との戦いで倒れ、ゴンドールの国政はゴンドールの執政が、「王還りますまで」みることになりました。
そのうち、この紀のさなか、影が闇の森を覆い、邪悪な霊がドル・グルデュア、黒魔法の丘を住処にしました。この頃、5人の年取った魔法使いが現れました。彼らは、援助を申し出、耳を傾ける者には助言を与えました。最も力と知識があった者は、白のサルーマンでした。最も賢く情け深かった者は、灰色のガンダルフでした。自然の力と最も調和していた者は、茶色のラダガストでした。他の者たちについては、知られていません。
彼らはドル・グルデュアの闇の力の正体を突き止めようと努力しました。ガンダルフはその広大な森に忍び込み、サウロンが復活しているのを発見しました。彼らは、エルフたちと手を組み、ドル・グルデュアからサウロンを追い出しました。しかし、サウロンはモルドールの彼の

過去の砦に戻り、暗黒の塔を建て直しました。サウロンは昔の軍隊を失っていたため、オークの軍隊を集めゴンドールの軍隊と継続的に戦いを始めました。そして、サウロンはまず一つの指輪が隠されている場所を捜しはじめました。

一つの指輪は、サウロンには見い出せませんでした。かわりに、大河アンデュインの近くに住んでいたホビット族の一人であるデアゴルが、それを見つけました。デアゴルが指輪を友達のスメアゴルに見せると、スメアゴルはデアゴルを殺し、指輪を自分の物にしました。
スメアゴルの家族は嫌われ者となった彼を追放し、彼は霧ふり山脈に逃れました。そこに、彼は指輪を「いとしいしと」と呼びながら、長い間潜んでいました。スメアゴルは、彼がいつもたてているツバを飲み込む音のため、ゴクリと呼ばれるようになりました。

第三紀は、ドワーフたちに、非常に悲劇的な事の多かった時代です。
ミドル・アースで最も大きなドワーフたちの都市は、モリアの鉱山で、ドワーフたちはこれを、「カザド＝デュム」と呼びました。
ドワーフの鉱夫たちによって、突如、途方もない恐怖が眠りから呼び覚まさせられ、ドワーフたちは鉱山から駆逐されてしまいました。
いくらかは北部地方に逃れ、はなれ山、エレボールに新しい鉱山を開きました。しかし、第三紀で最強の竜スマウグは、はなれ山を奪いその宝を自分の物にしてしまいました。
ドワーフたちは逃れ、モリアに戻りましたが、そこがオークで一杯になっているのを知りました。ドワーフたちの王は、オークたちに殺され、その復讐に無慈悲な戦いが起きました。アザヌルビザールでは、多くのドワーフたちとオークたちが死にました。ドワーフたちは、戦いには勝ちましたが、彼らが目覚めさせてしまった邪悪な影への恐怖ゆえ、モリアには入りませんでした。この恐怖の影を、「デュリンの禍(わざわい)」と呼びました。しかし、モリアは彼らの鉱山でも最大で、彼らはここを決して忘れる事はありませんでした。
この頃、ドワーフの最も栄光ある王子、トーリン・オーケンシールドは、灰色のガンダルフに会いました。彼ら両人はスマウグを倒す方法を考え、軍を集めました。ドワーフはすばしっこい性質ではありませんでしたので、ドラゴンに忍び寄ることができる者を必要としました。
このため彼らは、歴史上もっとも有名となった忍びの者、ホビット族のビルボ・バギンズを、ややしぶしぶではありますが、雇いいれました。

スマウグを倒す目的は果たしましたが、この冒険の間により重大な出来事が起こりました。ビルボがゴクリと出合い、この不快な生き物の持っていた一つの指輪を、なぞなぞ遊びを競って勝ち取りました。
ゴクリは、バギンズに復讐を誓い、追跡のため彼の山脈を離れました。その後、ゴクリはダーク・ロード(サウロン)に捕らえられました。
ダーク・ロードは、バギンズが彼の指輪を持っている事を知ったのです。

今は、絶望的な時代です。暗黒の塔のサウロンは策をめぐらし、3つの目標に焦点を合わせました。
第一に、昔からの敵だった人間たちの最後に残った王国、ゴンドールを征服する事。
第二に、ミドル・アースに残ったエルフたちの最後の生き残りたちを全滅させる事。
第三に、一つの指輪を取り戻す事です。
ひとたび、彼の手に一つの指輪が戻ったら、何者も彼を止める事は出来ないでしょう。

第８章 ミドル・アースの敵たち

ミドル・アースには多くの危険な敵がいますが、良いホビット魂を持っていれば、彼らを避けることが出来るでしょう。以下に出会うかもしれない敵の解説をあげます。

●サウロン

サウロンは、ミドル・アースのダーク・ロード(冥王)です。元々は、モルゴスがしもべとしたマイアールの一人でした。第一紀の間、彼はモルゴスの副官で最も力のあるしもべでした。モルゴスの滅亡後は彼が主人の後を継ぎました。サウロンは、恐ろしいほど力のある妖術師で、裏切りにたけ、限りの無い野心を持った暴君として知られています。彼の実体の有り様は知られていませんが、しばしば、まぶたのない赤い目として表されます。サウロンは、現代のミドル・アースの邪悪な物の権化です。

●指輪の幽鬼

ナズグル、9人のしもべ、そのほか10通り以上の恐ろしい名前で知られています。彼らはサウロンの最も力のあるしもべたちで、ヌーメノル人の血統で最も優れた物たちにサウロンが与えた9つの指輪に乗っ取られた人間たちです。指輪の幽鬼たちは倒すことはできますが、通常彼らは死ぬかわりに自らの体を捨てて、モルドールに戻り新しい形態をとります。



指輪の幽鬼たちの中で最も力のある者が、以前アングマルを支配した魔王です。彼は、「生きた男の手によっては死なない」と予言されています。

●オーク



ゴブリンとも呼ばれる、この汚い生き物はミドル・アースの第一紀の大暗黒時代にモルゴスが作りました。闇の魔力を使って、強大な敵モルゴスはエルフたちを捕らえ、これらの獣のような生き物に作りかえました。オークは生き物が苦しんだり死んだりするのを見ることが好きです。この無情な生き物たちは、特にエルフとドワーフに悪意を持っており、彼らと多くの戦いを行いました。

オークの社会には3つの階級があります。司令官であるウルク＝ハイ、普通のオーク、奴隷のスナガです。オークは戦闘においてはしぶとく、最も不屈な人間の英雄でさえ、ウルク＝ハイとの戦いでは易々とは勝つ事は出来ません。

● トロウル

サウロンの全てのしもべたちのなかで、トロウルは最も腕力のある連中です。彼らの巨体は大暗黒時代に木の精霊をまねて、モルゴスが作り出しました。トロウルは普通、日の光の中にいることはできませんが、近年サウロンは新しい種類のトロウル、オログ＝ハイを創り出しました。彼らは日光に耐えることができます。

● 狼

われわれの世界では、狼はカリブなどを捕らえて食料とし、人間を襲う事はしません。しかし、ミドル・アースの狼たちは、そんなに穏和ではありません。普通の狼は、特に空腹の時はその獰猛さで知られています。ミドル・アースの大型の狼たちは、多くの恐ろしいお話の題材に使われています。第一紀にモルゴスは捕らえた狼たちに狡猾さと悪意を与え、憎悪にあふれる生物ワーグにと作り変えました。

ワーグたちは、獲物になるホビット、人間、エルフなどを狩り、殺す事を楽しみます。ワーグたちはまた、オークたちと行動を共にする事が多く、ことわざに、「ワーグの吠えるところにオークもまたうろつく」と言われています。



オークは戦闘時に、馬のようにワーグに乗ることが知られています。

ミドル・アースにはまた、その姿を人間と狼の間で変える事が出来る人狼がいることも知られています。

このような生き物は本当に希少ですが、防備をしておくにこしたことはありません。

第一紀の間、サウロンは人狼たちの長で、疑いもなく彼らの忠誠心を獲得しているでしょう。

● クモ

最初に現れたクモはウンゴリアントで、彼女はモルゴスがヴァラールの二本の木を枯らし、シルマリルを盗むのを助けました。

彼女の邪悪な子孫はミドル・アースで、大グモや小グモになりました。

闇の森の巨大グモは、非常に恐れられています。また、大きく致死毒を持つクモは、ミドル・アースの全域で見る事が出来るでしょう。

● 邪悪な精霊たち

歴史の部分に述べたように、唯一者エルは世界の創造にあたって多くの精霊たちを生み出しました。これらの精霊たちの多くは、大暗黒時代の帝王であり、第一紀ではサウロンの主人であったモルゴスに堕落されてしまいました。彼らの多くは、長い年月の戦いの間にほろびましたが、いく人かはいまだにミドル・アースの地底深くに隠れています。

これら精霊たちの中で最も恐れられているのが、炎と闇の悪魔バルログです。彼は、第一紀はサウロンのしもべでした。バルログは、地底深くにいまだに生き残っていると考えられています。

●塚人

これら恐ろしい怪物達は、古森と粥村の間の古墳山（塚山）に住んでいます。

彼らについては殆ど知られていなく、彼らとであった話が出来る者もわずかしかいません。彼らとても、喜んでその話をする事はありません。

おそらく彼らは、遠い昔に魔王に堕落させられ、サウロンのために邪悪な行為をしているのでしょう。

●妖術師

暗黒の技に長けた者たちも何人かいます。彼らは、サウロンや彼らの大首領である魔王から魔術を学んだ人間やオークたちです。妖術師たちは邪悪なので、出来る限り避けた方がいいでしょう。

●竜

モルゴスの創造物の中で、最も大きく強力な生き物です。

バルログより危険とさえいえます。何匹かは今日も生き延び、ミドル・アースの北部の荒れ地に見かけられるということです。巨大な翼、ウロコで充分に守られた体、鋭い歯を持ち、火を吹くことができます。

●吸血鬼

第一紀の終わり以降、吸血鬼は見かけられていません。しかし、いなくなったわけではないようです。吸血鬼は、魔法使いか魔女で、巨大コウモリの姿をとることができます。この怪物については、ほとんど知られていません。



第９章 ミドル・アースの住人

●エルフ

ミドル・アースの最初の住人エルフは、美しく、強く、不死です。

彼らは、戦いの刃に倒れるか、深い悲しみのため生きる意志を奪われた時にのみ死にます。ミドル・アースには、4つの大きなエルフたちの居住地があります。闇の森の北のスランデュイルの王国、裂け谷のエルロンドの「最後の憩」館、ガラドリエル女王の統治するロスロリエン、ホビット庄の西のキアダンの灰色港です。エルフたちは、のんきで陽気か、悲しそうで物思いに沈んでいるかのどちらかです。

彼らは歌と詩を楽しみ、戦争を喜ぶことはほとんどありません。



●人間

ミドル・アースの二番目の住人は、人間たちです。

エルフによく似ていますが、一つ大きな違いがあります。人間は、不死でないことです。人間は、60才から100才ぐらいの寿命を持っています。デュネダイン（西方の人、つまりヌーメノル人の末裔）は、実に長い寿命を持っています。主な人間の国家はミドル・アースの東と南にあります。ローハン、焦茶の国、ゴンドール、ハラドの王国、リューンです。はるか遠くの東や南の国々の多くは、サウロンと同盟を結んでいます。

●ホビット

この文明化された、しかし小さな住人たちについては、いろいろなことが言われています。彼らの起源は謎ですが、ホビット庄に来る前から何千年もの間、ミドル・アースに住みついていたと言われています。ホビットたちは平和を愛し、荒々しいことや冒険を嫌います。しかし戦うとなると、非常に強い意志を持ち、頑強になる生き物です。ホビットは主に、ホビット庄と粥村に住んでいます。

●鷲

北部地方の大鷹たちは、ミドル・アースで最も知性ある生き物です。

彼らの多くは、人間と話す能力を与えられています。鷹たちは、ヴァラールの王マンウェのしもべであり、最も必要とされるときにしばしば彼から良き行いをする者たちが進むべき道を示すためにつかわされます。

ミドル・アースには、以上の意識ある生き物の他に、広範囲にわたる知性の低いあるいは知性の高い生き物たちがいます。

小馬、馬、熊、さらには伝説の「じゅう」までもがいます。

A.名前の小辞典

トールキン・ファンの方へ：
これは、フロドがビルボと暮らしていた間に機会をとらえて得ておいた知識です。しかし、誤解もあるでしょう。これらのいくつかは、指輪物語のシリーズを読んだことがないプレーヤーのためミドル・アースの不思議さを失わせないよう、不完全になっています。

●アウレ
ヴァラールの鍛冶屋で、ドワーフの作り主で、ヤヴァンナの夫です。
ドワーフは、マハルと呼んでいます。

●赤表紙本
ビルボ・バギンズ、フロド・バギンズ、サム・ギャムジーによって書かれた書物です。ミドル・アースの歴史が書かれています。

●アナリオン
エレンディルの次男です。アナリオンは第二紀の最後の戦いで倒れました。彼の息子が、ゴンドールの統治者になりました。

●アモン・スール
粥村の東、風見ガ丘として知られているとある山の頂上の廃虚

●アラゴルン
ガンダルフの友人として知られている、偉大な追跡者であり狩人です。
アラゴルンはイシルデュアの直系の子孫です。

●アルウェン
エルロンドの娘です。アラゴルンと婚約しています。

●アルセダイン
アルノールが分裂してできた3つの王国の中で、最大のものです。
アルセダインは何世紀も昔に、魔王に潰滅されました。アラゴルンは、その最後の王の子孫です。

●アルノール
ミドル・アースの北西域にあった人間たちによる大昔の王国。
エレンディルが基礎を築き、イシルデュアの息子たちが治めました。
内部的な争いで、3つの小さな王国、アルセダイン、カルドラン、リュダウアに分裂した。それらは、後にアングマールの魔王に潰滅されました。

●アル＝ファラゾーン
ヌーメノル最後の王です。彼は、第二紀にサウロンを捕らえますが、サウロンは彼をそそのかし、ヴァリノールを攻撃させます。
ヴァリノールはそれをイルーヴァタールに訴え、イルーヴァタールはヌーメノルを破壊しました。

●アングマル
霧ふり山脈の北斜面にあり、魔王に統治されていた大昔の王国。
アングマルは、アルセダイン、カルドラン、リュダウアの各王国を潰滅させたが、ゴンドールの軍隊に滅ぼされました。

●イシルデュア
エレンディルの長子です。イシルデュアは、第二紀最後の戦いで、サウロンの指から一つの指輪を切り取りました。
イシルデュアは、指輪を壊すかわりに、戦利品としてそれを取りました。大河アンデュインを泳ぎ渡っている時、指輪は彼の指から抜け落ち、オークの射手の前に姿をさらした彼は殺されました。このため、この指輪はイシルデュアの禍いと呼ばれるようになりました。
イシルデュアの息子たちが、アルノールの統治者となりました。

●イムラドリス
裂け谷のもう一つの名前です。

●イルーヴァタール
唯一者、万物の創造者、ヴァラールの主人です。エルとも呼ばれます。

●ヴァラール
イルーヴァタールの主な召使いたちです。マンウェとその妻ヴァルダに率いられています。彼らは、ヴァリノールと呼ばれる領土を統べ、重大な危機の時以外は、ミドル・アースの出来事に干渉しないでしょう。

●ヴァリノール
ミドル・アースから遠く離れた大陸にあるヴァラールの国で、多くのエルフたちも住んでいます。
エルフたちは、西に船出してヴァリノールに行くことは出来ますが、人間は、ヴァリノールにはいけません。

●ヴァルダ
エルベレスのもう一つの名前です。

●ウルモ
水の王であるヴァラールです。ミドル・アースのエルダールと最も親しくしています。

●エアレンディル
第一紀の終わりの頃の人間たちの指導者です。
エアレンディルは最後のシルマリルをヴァリノールに持ち来たり、エルフと人間たちがヴァラールにたいして犯した罪への慈悲をこいました。この結果、第一紀最後の戦いが起きます。
エアレンディルは、シルマリルの光に輝く天駆ける船に乗ります。この船は、エアレンディルの星と呼ばれます。

●エルフ族
上古の種族で、エルダールとも呼ばれます。人間より強く賢い不死の種族です。エルフたちのほとんどは、彼らの故郷であるヴァリノールに住んでいますが、ミドル・アースにもいくつかのエルフたちの居住地があります。裂け谷のエルロンドの館、ロリエンの森、北部闇の森のスランデュイルの王国、ホビット庄の西の灰色港です。

●エルベレス
星々を作ったヴァラールの女王ヴァルダをエルフたちはこう呼びます。
彼女は、邪悪な力を持つ者達に最も恐れられているヴァラ（ヴァラールの単数形）です。

●エルロス
エアレンディルの二人の息子の一人です。人間として生きることを選び、ヌーメノルの最初の王になりました。エルロスは、アラゴルンの祖先です。

●エルロンド
エアレンディルの二人の息子の一人です。彼はエルフとして生きることを選び、裂け谷に居をかまえました。彼は、アルウェンの父親で、エルロスの兄です。

●エレンディル
ヌーメノルの節士派の指導者で、ヌーメノル潰滅の時、ミドル・アースへ航海しました。エレンディルは、アルノールとゴンドールの王国の礎を築きましたが、第二紀の最後の戦いで倒れました。彼の息子たちが、イシルデュアとアナリオンです。

●カザド・デュム
霧ふり山脈の地下に建設されたドワーフたちの都市。
エルフたちからは、モリアと呼ばれています。

●粥村（かゆむら）
人間とホビットが居住する村。古墳山の東に位置する。

●ガラドリエル
ロリエンの女王で、その力、英知、美貌で知られています。
アルウェンは彼女の孫娘です。

●カルドラン
アルノールの崩壊後、形作られた3つの王国のうちの一つです。
この王国は遠い昔にアングマルに潰滅されました。それがあったのは、今、粥村と古墳山になっている場所です。

風見ガ丘(アモン・スール)はその砦の一つでした。

●風見ガ丘(かざみがおか)

ある山地の頂上にある廃虚の塔です。そこは、今は滅んだカルドランに属していました。粥村の東にあります。

アモン・スールとしても知られています。

●ガンダルフ

灰色のガンダルフは、エルフには最も賢い魔法使い、ミスランディアとして知られています。

●ケレブリムボール

エルフの鍛冶屋で、サウロンと力の指輪を造りました。

ケレブリムボールは、第二紀にサウロンに裏切られ、殺されました。

●古墳山(塚山)(こふんやま、つかやま)

古森の東に位置する丘と墓の群です。旅人たちを殺す恐ろしい怪物たち、塚人たちの住処と言われています。

●焦茶の国(こげちゃのくに)

霧ふり山脈の南西斜面にある国。大昔、ローハンの敵でした。

●ゴンドール

南部の偉大な人間たちの王国です。現在の王都は、ミナス・ティリスです。一千年前、血統が絶えるまでは、アナリオンの息子たちが治めていました。現在は、執政のデネソールが治めています。

ゴンドールはミドル・アースで最大の兵力を持ち、サウロンに敵対しています。

●サウロン(冥王)

偉大なマイアールの一人です。彼は邪悪な道に落ち、第一紀の間、モルゴスのしもべになりました。姿を変える能力とその不実さで知られています。第一紀の最後の戦いの時、ヴァラールから逃げました。

彼はケレブリムボールを助けて、力の指輪を作りましたが、それらをすべて支配する一つの指輪を作り、ケレブリムボールを裏切りました。

ヌーメノル最後の王、アル＝ファラゾーンに捕らえられましたが、ヴァリノールを攻撃するよう王をそそのかしたため、ヌーメノルの壊滅とサウロン自身の実体を失うことになりました。サウロンはぞっとするほど恐ろしいダーク・ロードの形態でミドル・アースに戻ってきて、以後人間やエルフたちが好ましいと思う姿をとることはありませんでした。彼は、エルフと節士派たちに戦いをしかけましたが、彼の指から一つの指輪を切りとったイシルデュアに敗れました。

サウロンは一つの指輪が存在する限り滅ぼすことはできません。

彼は第三紀の間、ミドル・アースの支配者として較べる者の無い状態になるまでじっと、時を過ごしていました。

●裂け谷(さけだに)

霧ふり山脈の西斜面にあるエルロンドの本拠です。イムラドリスや最後の憩の館という名でも知られています。

●サルーマン(白のサルーマン)

最も力のある魔法使いです。その知識と力で知られています。

最近は、ローハンの北、イセンガルドに住んでいます。

●シルマリル

エルフの鍛冶屋フェアノールが、ヴァリノールの二本の木の光を閉じこめて作った3個の宝石です。これらのシルマリルは、モルゴスに盗まれました。一つはのちにベレンとルーシエンが取り戻し、エアレンディルの星の光として使われました。他の二つは、第一紀の終わりに失われました。

●スマウグ

ミドル・アース最後の大竜。80年前に殺されました。

●節士派(せっしは)

エルフとヴァラールへの友好関係に関する伝統に忠実だったヌーメノル人のグループ。彼らはヌーメノルの潰滅に先立ち、

ヌーメノルを離れ、アルノールとゴンドールの王国を築きました。

彼らは、ヌーメノルの最初の王、エルロスの直系の子孫、エレンディルに率いられていました。

●鷹(たか)

巨大な鳥です。言葉を話す大鷹は、ミドル・アースで善なるものの守り手として働いています。

●力の指輪

サウロンとケレブリムボールが作った指輪です。

3つのエルフの指輪(行方不明)、7つのドワーフの指輪、9つの人間の指輪があります。これらの指輪は、ミドル・アースを保護する力を持っていますが、サウロンは一つの指輪を作り、他の指輪を身につけている者達を支配し、ミドル・アースを牛耳ろうとしました。

●塚人たち(つかびとたち)

古墳山に住むと言い伝えられている怪物たち。

●デネソール

現在、ゴンドールを統治している執政で、ボロミアとファラミアの父親です。

●デュリン

ドワーフの最初の父祖。アウレに作られたドワーフ族の7人の父祖の最年長者。

●デュリンの禍(わざわい)

デュリンを殺した出所不明の怪物。

●トゥック家

ホビット的でない冒険好きな傾向のあることで知られるホビットの家族。彼らの家長は、「ホビット庄の選佚」の肩書きを受けています。ペレグリン・トゥックはこの家族の一員です。ビルボ・バギンズとフロド・バギンズは、ともに彼らと近い血縁関係を持っています。

●トゥルカス

格闘での剛勇さで知られるヴァラールの闘士です。彼は、ネッサの夫です。

●ドル・グルデュア

南部闇の森にあったサウロンの砦です。

●ドワーフ族

鉱山業と金属細工で名高い、短いヒゲの鍛冶屋の種族です。最初に現れた7人のドワーフたちは、7人の父祖と呼ばれ、ヴァラールの鍛冶屋アウレが作りました。アウレは、ドワーフからはマハルと呼ばれています。最長老で最も偉大なドワーフは、デュリンです。

彼らの最大の邸宅はカザド＝デュムです。これをエルフたちは、モリアと呼んでいます。ドワーフたちは、自分たちをナウグリムと呼んでいます。

●ナウグリム

ドワーフたちが、自分たちを呼ぶときの名前です。

●ヌーメノル

ミドル・アースの第二紀の人間たちにより、星形の大陸に作られた偉大な王国です。エルフに協力してモルゴスと戦った人間達の褒美として、その息子達に与えられました。ヌーメノル人たちは傲慢になり、ついにはヴァラールに背くようになったため、ヌーメノルは破壊されました。ヌーメノル人は、ゴンドールの王たち、デュネダインの祖先です。

●ネッサ

オロメの妹で、最も足の速いヴァラールです。トゥルカスの妃です。

●野伏(のぶせ)

ミドル・アースの北部地方をうろついている狩人たちです。

近隣の人たちには、信頼されていません。

●バックの里

ホビット庄の東の部分、ブランデーワイン川の向こう側です。

ここはブランデーバック家の領地です。

●はなれ山

エレボールとも呼ばれるこの山は、金竜スマウグに追い出されるまでは、ドワーフたち

の昔の住処でした。このゲームの始まるほんの百年ほど前、近隣の人間達と最も有名な忍び、ビルボ・バギンズの助けで、ドワーフたちは、はなれ山を取り戻しました。現在の統治者はドワーフの王、ダインです。

●バラド＝デュア
サウロンの暗黒の塔で、かれの力の源です。

●バルログ
モルゴスの悪魔のようなしもべで、炎と闇に関する力を持っています。
(8章の邪悪な精霊たちを参照して下さい)

●一つの指輪
力の指輪の中で最も強力です。サウロンが作りました。

●ビルボ・バギンズ
竜スマウグの宝を盗むため、ドワーフたちに雇われたホビット。
思いもかけず、一つの指輪を見つける。フロド・バギンズの叔父です。

●ファラミア
デネソールの次男で、学者で兵士として知られています。
ゴンドールの人たちの尊敬は、ボロミアにのみ向けられています。

●フェアノール
今までで最高のエルフの鍛冶屋です。フェアノールは、シルマリルを作りました。シルマリルがモルゴスに盗まれた時、フェアノールはヴァラールの意志を無視し、大勢のエルフたちを率いてモルゴスに戦いをしかけました。フエアノールは、その戦いの初めの頃にバルログに殺されました。

●古森(ふるもり)
バックの里の東の森です。ここは、暗い道と、謎の失踪事件で知られています。

●ベレン
歴史上最も有名な人間の英雄です。彼は、シルマリルをモルゴスの鉄の冠から切り取り、ドリアスのルーシエンと結婚しました。ベレンはヌーメノルの王たちの祖先です。

●ボロミア
ゴンドールのデネソールの長子で、偉大な戦士です。

●滅びの山
モルドールにある火山で、ここでサウロンは一つの指輪を鍛えました。オロドルインとも呼ばれます。

●ホビット庄
田舎風の村、せせらぎ、野原、なだらかな丘のある土地です。
ホビット庄は元々、アルセダインの王国の一部で、居住地として王からホビット族に与えられました。アルセダインの陥落後、ホビットたちはこの地にとどまりました。ホビット庄は、このゲームの開始場所です。

●マイアール
単数形はマイアです。イルーヴァタールに使えた力ある者たちで、ヴァラールに似ていますが、それほどの力は持っていません。サウロンはマイアでした。ドリアスのメリアンもそうです。

●魔王
サウロンのしもべで、黒き首領です。指輪の幽鬼たちの長で最も力があります。魔王は、何世紀も前にアングマルの王国を統治していましたが、ゴンドールに滅ぼされました。

●マハル
彼らの創造主ヴァラのアウレを、ドワーフたちはこう呼びます。

●魔法使い
年を取っており、賢く、魔法の力を有する5人の人々です。彼らの素性は不明です。最も力のある魔法使いはサルーマンで、次にガルダルフとラダガストが続きます。

●見限り宿(みかぎりやど)
粥村の東にある宿屋。

●ミドル・アース
エルフ、ドワーフ、人間、ホビットなどの種族が住んでいる世界で、このゲームの舞台です。

●メリアン
最も力があり賢かったマイアールの一人です。彼女は、エルフの王、ドリアスのシンゴルと結婚しました。メリアンはルーシエンの母親で、ガラドリエルの親友でした。

●メルコール
モルゴスの元の名前です。

●モリア
ドワーフの最も大きな住居群で、カザド＝デュムとも呼ばれています。

●モルゴス
メルコールとも言われ、邪悪の道に落ちた大いなる力を持つヴァラールです。イルーヴァタールに忠誠を持つヴァラールに対し、多くの戦いを仕掛けました。彼は、フェアノールのシルマリルを盗み、取り戻そうと努力するエルフや人間たちと戦いました。モルゴスは、オークやトロウルたちをしもべとして作りました。彼は、第一紀の終わりに戦いに破れ、永遠に幽閉されています。

●モルドール
サウロンの領地です。モルドールは、ミドル・アースの南東部、灰色の火山の平原にあります。四方を山脈に囲まれ、最も恐れられている山、滅びの山があります。

●闇の森
暗く危険な森です。北部は、スランデュイルの率いる良きエルフたちが住んでいますが、南部は、邪悪なクモたちの住処とドル・グルデュアの暗き砦があります。

●ヤヴァンナ
ヴァラールの一人で、木々と自然に特に関心を持っています。

●指輪の幽鬼たち
9人のサウロンしもべたちで、元はヌーメノル人の偉大な王子たちでしたが、彼らにサウロンが与えた指輪に支配され、強い力を持つ幽霊のようなしもべになってしまいました。サウロンの意志に永遠に捕らえられています。ナズグルとも呼ばれます。

●竜たち
鎧より強いウロコと、炎のような吐息を持つ巨大な空飛ぶトカゲ。
竜たちは彼らのどん欲さ、狡猾さ、ずるがしこさで知られています。
80年前に殺された金竜スマウグは、ミドル・アース最後の大竜と信じられています。

●リューン
ミドル・アースの東部の国々です。その住民たちは、サウロンと同盟を組んでおり、ゴンドールの昔からの敵です。

●リュダウア
アルノールの分裂後、できた3つの王国の一つです。リュダウアはすぐに魔王の圧制下に倒れ、完全に破壊されました。

●ルーシエン
メリアンとドリアス王シンゴルの娘で、ベレンの妻です。
ルーシエンは、ベレンがモルゴスの鉄の冠からシルマリルを取るのを助けました。これが、エアレンディルの星と呼ばれたシルマリルです。

●ローハン
戦士達の国で、近年はゴンドールと同盟を結んでいます。
その優れた馬で知られています。

●ロリエン
ロスロリエンとも呼ばれます。この森は、ミドル・アースで最も力を持つエルフ、ガラドリエルの住まいです。



第10章　トールキンについて

J.R.R.トールキンは1892年、南アフリカで生まれました。1896年にイギリスに渡り、オックスフォード大学に学びました。のちに、この大学に言語学の教授として勤め、古期・中期英語の方言の研究を専門としました。
彼のエッセイ、「ベオウルフ－怪物達と批評」は、ベオウルフを言語学的な討論に使われる文献というより娯楽のための文学作品としか見ていなかった学者達の批判です。このエッセイは、今でも古期英語の批評の歴史において、最も重要なエッセイのひとつと考えられています。彼はまた、早くから中期英語の詩、「サー・ガウェインと緑の騎士」の翻訳も行っていました。
ファンタジー文学へのトールキンの愛着は、ミドル・アースと呼ばれる幻想世界を題材にした作品を自ら作り出すことになりました。彼は、1917年に「失われたお話しの本」を書き始めました。この本は後に遺作となった「シルマリルの物語」のベースとなりました。「失われたお話しの本」は、トールキンの文学への愛好だけでなく、言語学への愛好からも出来上がりました。これは、トールキンの想像になるエルフ語に基づいて書かれています。トールキンは、論理的な基盤のある言語でお話しを書かなければならないと考えたのです。トールキンは彼の最初のファンタジー、「ホビットの冒険」の舞台にミドル・アースを使いました。この子供向けのファンタジーは、1937年に出版され、すぐさま有名になり、続編を求める読者たちが出てきました。
10年以上もの年月を費やして、トールキンは続編を作り上げました。これが「指輪物語」です。「指輪物語」は全3巻で、1954年から1956年にかけて出版されました。この本は、非常に好意的に受け入れられましたが、トールキンの大学が版権を持っていた1960年の半ばまでは、ペーパーバック版では出版されませんでした。
トールキンの作品は流行を作り、後続のおびただしい類似作品が現れました。1970年代ブームだった幻想文学は、ジャンルとして確立される上で、トールキンに計り知れない恩恵を受けています。ファンタジー・ロールプレイング・ゲームや、それに続くコンピューター・ロールプレイング・ゲームは、このファンタジーのブームに端を発しています。
1959年に職を辞した後、トールキンは生涯の残りを「シルマリルの物語」の作成に費やしました。これは、1917年に「失われたお話しの本」で始めた、ミドル・アースの背後に存在する複雑な神話世界の話をまとめた物です。トールキンが1973年に亡くなってからは、「シルマリルの物語」の完成と出版の仕事は、彼の息子のクリストファーの手にゆだねられました。彼は、「シルマリルの物語」を1977年に出版しました。トールキンの長編小説の半分も、1978にアニメ映画になりました。
アニメ漫画としてテレビ放映されましたし、マンガ本化、コンピューター・ゲーム化、ロール・プレイング・ゲームにもなりました。
トールキンは、敬虔なローマ・カトリック教の信者で、宗教的な影響はファンタジーへの愛着を通して演出されていますが、シルマリルの物語から指輪物語までを貫いて感じられます。
トールキンはインクリングスという名でしられる、オックスフォードの学寮長たちの社交グループの一員でした。彼らの中に、トールキンと親しい友人であったC.S.ルイースがいます。
ルイースは後に20世紀で最も名の知られた神学者になりました。また彼は、大評判の「ナルニア国物語」の作者としても知られています。
ファンタジーへのトールキンの愛情は、大胆で、熱烈なものでした。彼のエッセイ、「妖精

物語について」はこのジャンルを力強く弁護しています。いく人もの文学批評家たちがトールキンの長編の主張するものを理解できなかった一方、ドロシー・セイヤー、ウルシュラ＝K・ルグウィン、W.H.オーデンなどの崇拝者が現れました。もちろん何百万人というファンも現れました。「ホビットの冒険」と「指輪物語」は常に、ベスト・セラーのトップ・テンに残っています。彼の業績は既に時の試練に耐え残ったと言われています。彼は間違いもなく、20世紀で最重要な作家の一人であり、最も偉大なファンタジー作家です。
(トールキンの生涯についてもっと知りたい方は、下記をご覧下さい。
「J.R.R.トールキン—或る伝記」　菅原啓州訳、評論社刊)



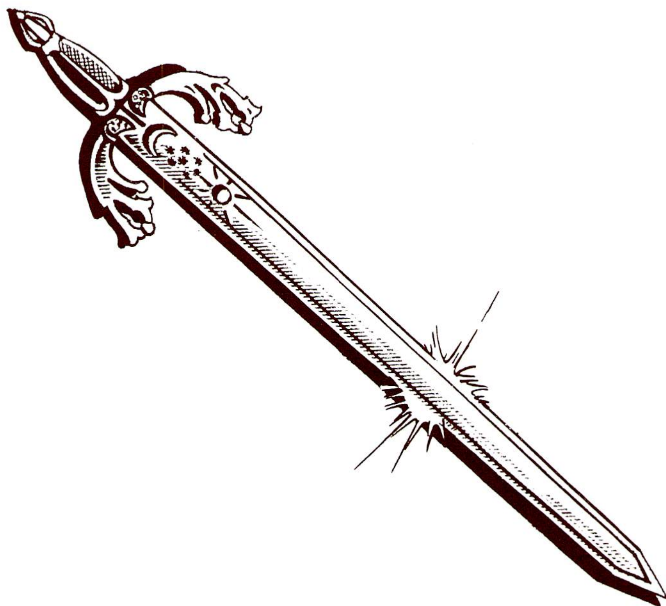


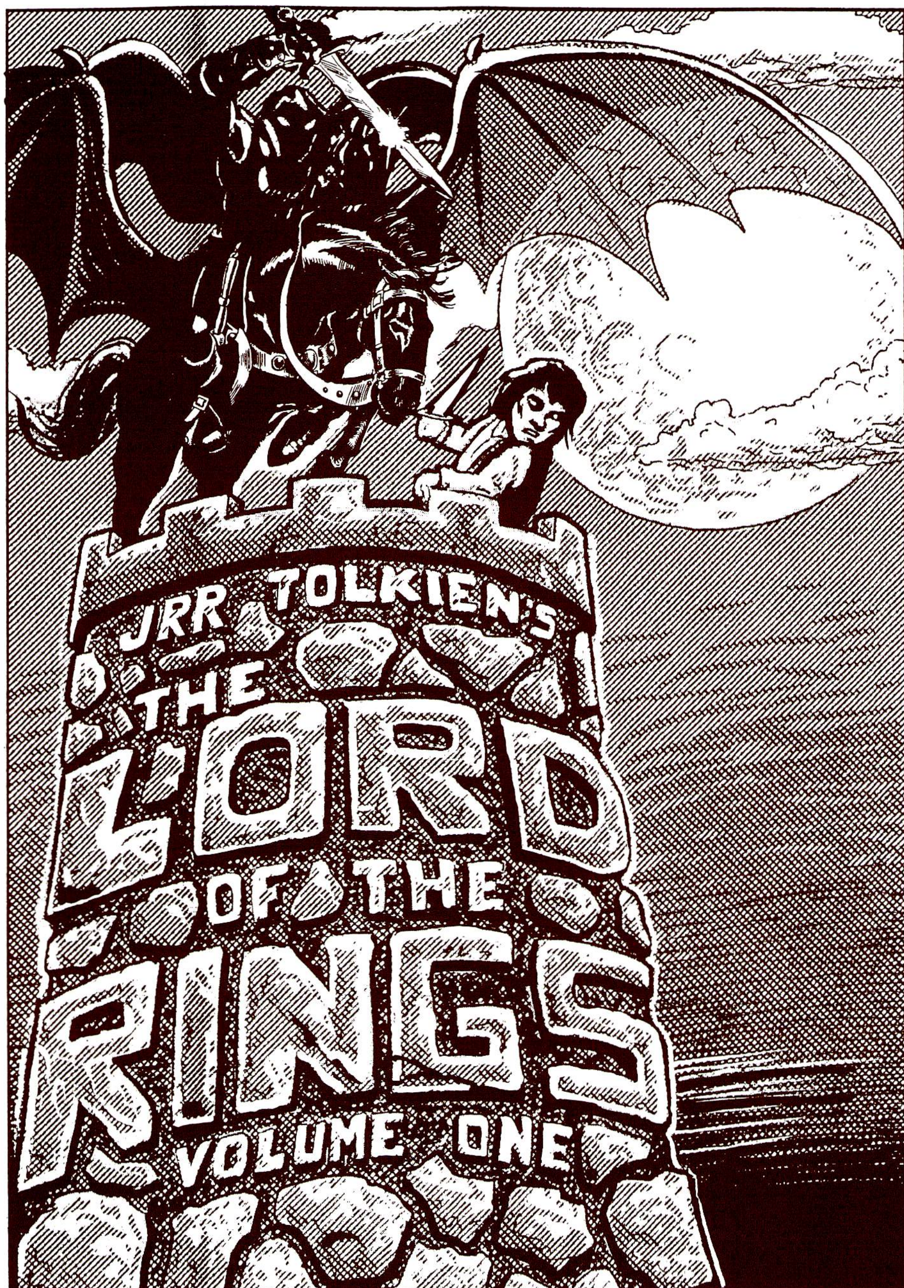
第11章　参考資料

本ゲームを開発・移植する上で、以下の図書を参考に致しました。
「指輪物語」あるいはトールキンの他の作品、トールキン自身にご関心のある方は、ぜひお読み下さい。
特に、(2)～(4)を読めば、この壮大な物語の背景がより一層ご理解でき、ゲームをまた違った楽しみ方が出来るでしょう。

(1)　指輪物語(瀬田貞二訳、評論社文庫)
　　旅の仲間　上、下
　　二つの塔　上、下
　　王の帰還　上、下
(2)　ミドルアース・ハンドブック(佐藤康弘著、ホビージャパン)
(3)　ホビットの冒険(瀬田貞二訳、岩波書店)
(4)　シルマリルの物語　上下(田中明子訳、評論社)
(5)　トールキンの世界(荒俣宏訳、晶文社)

また、「指輪物語」は、テーブル・トーク・ゲームとしても長い歴史を持っており、そのルール・ブックや多くのシナリオが、株式会社ホビージャパンより出版されております。ご興味のある方は、株式会社ホビージャパンまでお問い合わせ下さい。




JRR TOLKIEN'S
THE
LORD
OF THE
RINGS
VOLUME ONE

付録　質問で相手に聞くことが出来る言葉

ゲーム中に出会った者と会話をして、次のような言葉を質問できます。
ただし、実際に質問できるすべての言葉ではありません。何が聞けるかは色々尋ねてみてください。

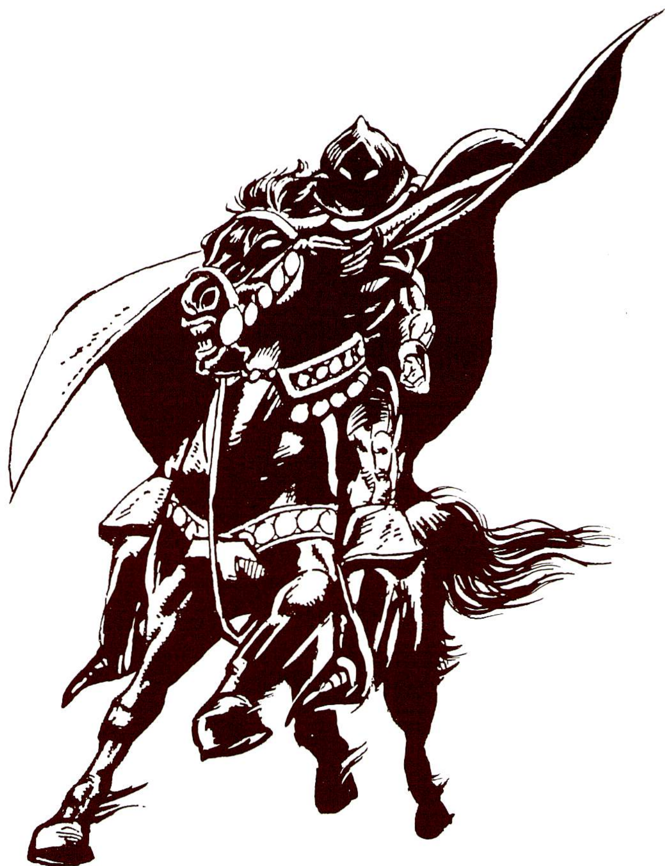
合い言葉（アイコトバ）
赤いオークの木（アカイオークノキ）
赤いドングリ（アカイドングリ）
赤角（アカツノ）
悪（アク）
アセラス
アップルドア
穴（アナ）
アモン・スール
アルウェン
安全（アンゼン）
憩い（イコイ）
石（イシ）
一時（イチジ）
犬（イヌ）
ウィート
ウィラ
ウィラ・ブルーム
嘘（ウソ）
嘘つき（ウソツキ）
歌（ウタ）
馬（ウマ）
海（ウミ）
ウルク
運命（ウンメイ）
エアレンディル
エラダン
エラノール
エルフ
エルフの石
エルベレス
エルリング
エルロヒア
エルロンド
エレストル
枝垂川（エダタレカワ）
王国（オウコク）
狼（オオカミ）
奥方（オクガタ）
お酒（オサケ）
お願い（オネガイ）
斧（オノ）
お針子（オハリコ）
女（オンナ）
オーク
オークの木
オーリン
おじさん
過去（カコ）
粥村（カユムラ）
粥山（カユヤマ）
カラズラス
川（カワ）
冠（カンムリ）
鏡（カガミ）
鍵（カギ）
影（カゲ）
かご
カザド・デュム
風見が丘（カザミガオカ）
鍛冶屋（カジヤ）
ガラドリエル
ガンダルフ
木（キ）
危険（キケン）
基地（キチ）
キノコ
興味（キョウミ）
苦闘（クトウ）
クモ
黒いマント（クロイマント）
黒の乗り手（クロノノリテ）
黒ハンの木（クロハンノキ）
黒魔法（クロマホウ）
首輪（クビワ）
グラブ
グローイン
経験（ケイケン）
ケルマンドール
ケレブリムボール
ケープ
恋い（コイ）
鉱山（コウザン）
小馬（コウマ）
氷（コオリ）
骨董屋（コットウヤ）
事（コト）
小鳥（コトリ）
粉屋（コナヤ）
古墳山（コフンヤマ）
恐い（コワイ）
子供（コドモ）
ゴールドベリ
ゴクリ
ご主人（ゴシュシ）
ゴルサド
ごろつき
ゴンドリン
ゴブリン
サウロン
酒場（サカバ）
酒（サケ）
裂け谷（サケダニ）
鞘（サヤ）
サルーマン
山賊（サンゾク）
詩（シ）
司書（シショ）
シスルウッド
忍び（シノビ）
至福（シフク）
使命（シメイ）
シャーキー
囚人（シュウジン）
主人（シュジン）
首領（シュリョウ）
勝利（ショウリ）
シリオン
白い手（シロイテ）
白の評議会（シロノヒョウギカイ）
シンゴル
仕事（シゴト）
人狼（ジンロウ）
水蓮（スイレン）
救い（スクイ）
スナガ
頭蓋骨（ズガイコツ）
節士派（セッシハ）
宝（タカラ）
助け（タスケ）
戦い（タタカイ）

旅（タビ）
食べ物（タベモノ）
ダーク・ロード
茶色（チャイロ）
忠告（チュウコク）
治療（チリョウ）
治療師（チリョウシ）
塚（ツカ）
塚山（ツカヤマ）
角笛（ツノブエ）
敵（テキ）
天気（テンキ）
手紙（テガミ）
テド・ブルーム
デュネダイン
デュリン
デュリンの斧
伝承（デンショウ）
盗賊（トウゾク）
図書館（トショカン）
トム
鳥（トリ）
洞窟（ドウクツ）
ドル・グルデュア
奴隷（ドレイ）
泥棒（ドロボウ）
ドワーフ
どんぐり
ナン・グルニア
ナズブルズ
兄さん（ニイサン）
ニック
ニフレディル
ニュース
ヌーメノル
盗人（ヌスット）
ヌリ
願い（ネガイ）
ネド
呪い（ノロイ）
ノブ
野伏（ノブセ）
灰色港（ハイイロミナト）
廃墟（ハイキョ）
ハイン
馳夫（ハセオ）
果野橋（ハテノハシ）
話（ハナシ）
春の石（ハルノイシ）
バーリン
バルログ
バギンズ
パイプ
パイプ草（パイプグサ）
パン
ヒース
秘密（ヒミツ）
ビル
ビル・ファーニー
ビルボ
ファーニー
ファリン
フィナルフィン
復讐（フクショウ）
袋小路屋敷
（フクロコウジヤシキ）
古森（フルモリ）
フレディ
フンディン
ブッシュドック
ぶよ水（ブヨミズ）
ブランデーバック
ブルーム
ブロガン
無事（ブジ）
ページ
報酬（ホウシュウ）
星（ホシ）
本（ホン）
ホビット
ホビット村
ボリ
ボンバディル
ボブ
魔王（マオウ）
マハル
魔法（マホウ）
魔法使い
（マホウツカイ）
マローン
マント
魔女（マジョ）
見限り宿（ミカギリヤド）
港（ミナト）
メロン
元村（モトムラ）
森（モリ）
モリア
モルドール
モンスター
門のカギ（モンノカギ）
安らぎ（ヤスラギ）
柳（ヤナギ）
柳じいさん
（ヤナギジイサン）
山の下（ヤマノシタ）
幽霊（ユウレイ）
弓（ユミ）
指輪（ユビワ）
喜び（ヨロコビ）
ライフ
ライフ・ブロガン
竜（リュウ）
リュダヴァ
緑龍館（リョクリュウカン）
ルーシェン
レイシアン
レスリング
レンバス
牢屋（ロウヤ）
ロスロリエン
ロソ
ロベリア
ロリエン
私（ワタシ）
悪い狼（ワルイオオカミ）
ワーグ



ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクをご返送いたします。
ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代をご請求させていただくことがあります。
また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえてご返送いたします。
なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「指輪物語、ユーザー登録ハガキ」にてユーザー登録されている方のみとさせていただきます。



ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという理由から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがございましたら、62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、オーナーズカードの番号を明記のうえ、右のヒント券を1枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。
なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまらない場合はお答えできませんので悪しからずご了承ください。

●パッケージ同封の「指輪物語、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方。
●右のヒント券を同封されている方。
●本製品（お手持ちの機種用）が発売されてから1ヶ月以上経過している場合。



指輪物語
ヒント券①

指輪物語
ヒント券②

指輪物語
ヒント券③

指輪物語
ヒント券④

指輪物語
ヒント券⑤

指輪物語

第一巻 旅の仲間

CREDITS

ENGLISH VERSION

Executive Producer	BRIAN FARGO
Programming	TROY A. MILES
Desing	PAUL JAQUAYS,
	SCOTT BENNIE,
	TOROY A.MILES,
	BRUCE SCHLICKBERND
Producer	SCOTT BENNIE
Assistant Producer	BRUCE SCHLICKBERND
Artists of Middle-earth	CHARLES H.H.WEIDMAN III (Maps)
	TODD J.CAMASTA
	(Cartoons/Portraits/Character Animation)
	BRUCE SCHLIKBERND (Character Animation)
	SCOTT BIESER (Character Animation)
Musicians of Middle-earth	CHARLES DEENAN (Original Score)
	KURT HEIDEN (Adaptation forMS-DOS Machines)
Programming Assistance	JIM SPROUL
Production Assistance	WES YANAGI
	THOMAS R.DECKER
Playtesters of Middle-earth	JACOB R.BUCHERT
	VINCE DeNARDO
	HAYATO OCHIAI
	THOMAS R.DECKER
Manual Illustrations	CHARLES H.H.WEIDMAN
Manual	SCOTT BENNIE
	PAUL JAQUAYS
	BRUCE SCHLICKBREND
Manual Design	VINCE DeNARDO

JAPANESE VERSION

Project Manager	Mitsuhiro Hanada
Programming	Mitsuhiro Hanada
	Toshio Satou
	Kazuo Yamaguchi
Graphics	Masaki Togashi
	Shogo Nezu
Sound Effectc	Kazuo Yamaguchi
	Mitsuhiro Hanada

STARCRAFT 株式会社スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前　Tel.0493-56-3988

Interplay